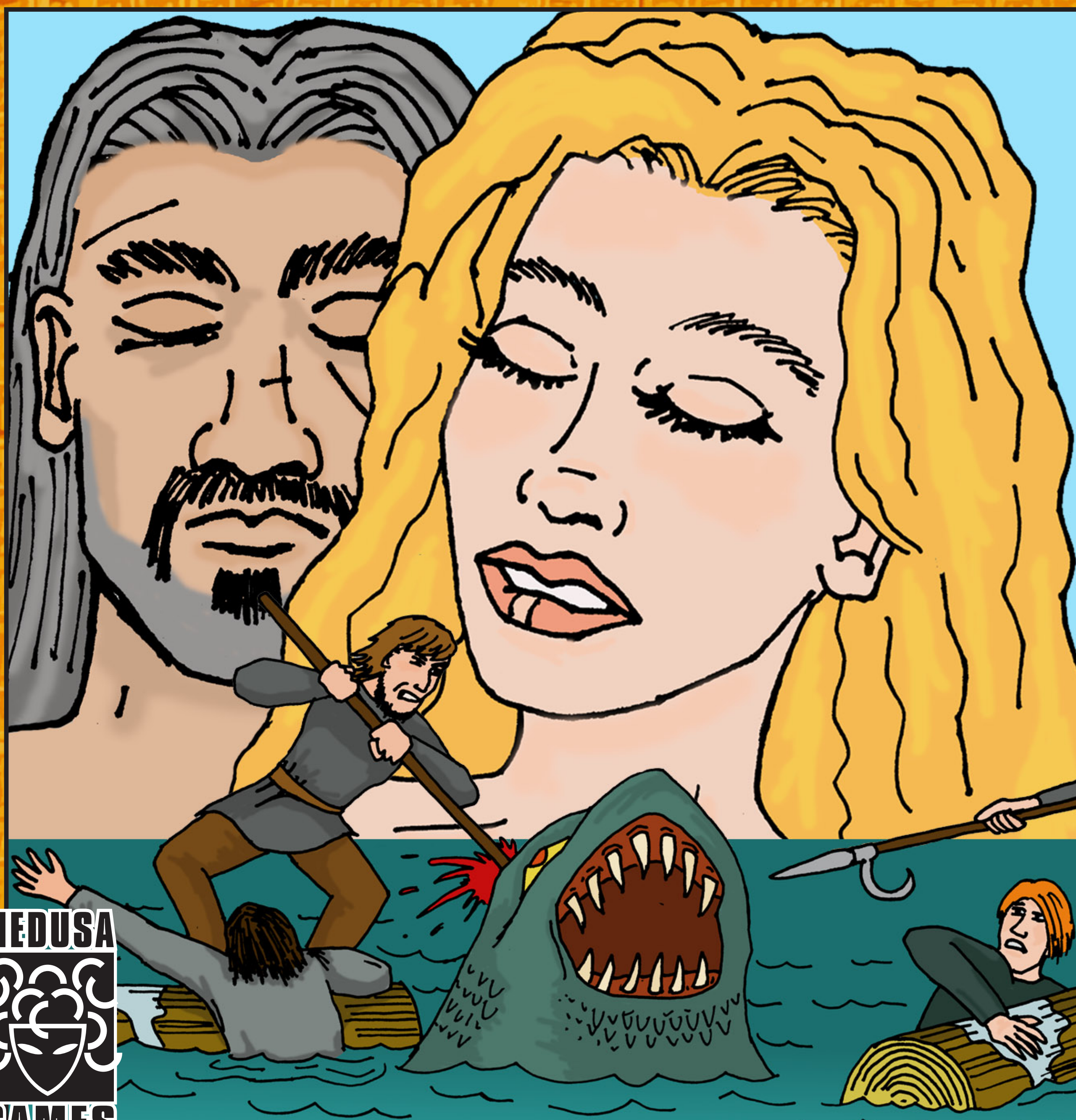
Ett Äventyr Till Drakar och Demoner 6

Patronens Vrede

- Hans vrede var större än livet självt -



MEDUSA GAMES

Patronens Vrede

- Hans vrede var större än livet självt -



Konstruktion och Illustrationer

Mikael Sundvall

Design

Niklas Brandt

Goda råd

Jörgen Karlsson



Antal spelare: 1 spelledare och 3-5 spelare

http://www.spelaroll.net/medusagames

Förord

I förordet till ”Eremitens hemlighet” skrev jag att jag tyckte illa om äventyr som handlar om politiska maktspel och att jag istället föredrog den mer sagobetonade värld som Riotminds så skickligt presenterade till den 6:e utgåvan av Drakar och Demoner. Döm om min förvåning när jag nu korrekturläser ”Patronens vrede” och finner att det är just ett politiskt maktspelsäventyr som jag skapat. Självklart innehåller det dock en hel del sagomässiga element men i grund och botten utgörs historien ändå av ett intrigerande maktspel. Nåväl, jag är hyfsat nöjd med slutresultatet så det är bara att inse att även en gammal hund kan lära sig sitta. Förövrigt är äventyret tillägnat Irwin Allen, mannen som både regisserade och producerade två av 70-talets bästa filmer; SOS Poseidon och Skyskrapan brinner. Han lyckades inte bara leverera utomordentlig dramatik utan var mer eller mindre upphovsmannen till den underskattade filmgenre vi idag benämner katastroffilmer. All heder åt sådana hjältedåd.

Mikael Sundvall juli 2002

Handlingen i korthet

Detta är berättelsen om de mystiska händelser som utspelade sig kring Vide herrgård under en av de varmaste somrarna i mannaminne.

Möt den godhjärtade patron Slagsporre, en man som värnade ideal som rättvisa och godhet. Stifta bekantskap med patronens lömska hustru, Lavinia, en kvinna som intet hellre ville än att sticka kniven i sin egen man. Skakas av den förbjudna kärleken mellan patronens fru och en av förmännen från det lokala flottningsbruket. Låt dig ryckas med i den dramatiska historien där en av gårdens hustomtar kidnappas i syfte att utlösa moder Jords vrede och därmed starta en serie av svåra tillbud och olyckor. Chockeras av de olyckor som skulle tvinga patronen att sälja all sin egendom för endast några ynka silverdaler. Hänförs av den dramatiska slutuppgörelsen där gårdens tidigare ägare reser sig ur sin grav för att med svärd i hand stoppa de hädelser som försiggår på hans forna marker.

Allt detta, och mer därtill, kommer Du och Dina spelare att få uppleva i… Patronens vrede.

Bakgrund

De hade levt där långt innan människan fann deras bördiga jord. Livet hade varit lugnt och stilla. Vissa av dem menade till och med att på den tiden var tillvaron närmast tråkig, ty i deras natur fanns lusten att hjälpa till och ställa ting till rätta.

Det var således med en skräckblandad förtjusning man mottog de första människorna som sökte sig till platsen. Ett sällskap ledda av en man kallad patron Vide började uppföra boningar man aldrig hade sett maken till. Människorna inhyste både sig själva och sina djur under dessa lustiga trälådors tak. Överallt runtomkring dem hände det ting; åkrar plöjdes, djurstallar städades och väldoftande maträtter tillagades. Med en sprittande iver att få vara med och hjälpa till i alla dessa göromål valde man att göra sin närvaro känd. Den man först kontaktade var den godhjärtade mannen som lystrade till namnet Vide. Mötet visade sig bli mycket lyckat. Trots att det rådde så stora olikheter dem emellan utanpå visade de sig vara desto mer lika inuti. Vide välkomnade dem med öppna armar och förklarade att han hädanefter skulle kalla dem tomtar, då de inte var större än skaftet på hans dolk. Man slöt en överenskommelse där tomtarna lovades stilla sin iver till arbete genom att få hjälpa till inne i djurstallarna och ute på åkerfälten. Som tack för detta bedyrade Vide att de för all framtid skulle vara välkomna att bo i de skrymslen de kunde finna på hans ägor.

Åren gick och det som från början endast hade varit några byggnader och en åker hade nu under patron Vides varsamma hand utvecklats till ett rikt timmerbruk. Från



de stora skogarna i öster lät patronen frakta de dyrbara timmerstockarna längs efter den älv som man kallade Storforsa. När stockarna anlände till Vide herrgård togs de om hand av patronens flottare som buntade ihop dem på kärror för avhämtning till de intilliggande byarna. Virket från Vide herrgård blev känt över hela Valucien och det omtalades i samma högaktningsfulla ton som man idag nämner de traskiska jalpvaserna eller det lorenziska stålet.

Men säg den lycka som varar för evigt. En regnig höstkväll insjuknade den godhjärtade patron Vide hastigt i en svår lungsjukdom. Redan samma natt satt han vid Stormes sida och drack av det sjaediska mjödet. Stor sorg bröt ut vid hans bortgång och tjänstefolket utförde sin forne herres sista order med tårar i ögonen när de förde honom till den sista vilan i det ståtliga mausoleum som färdigställts endast dagar innan hans bortgång. Man fann ändock tröst i att Vide hade levt ett gott liv; fältherre i de angiska krigen, patron för ett av Valuciens största timmerbruk och en man älskad för sina ideal och sin godhet. Med detta i minne väntade man tålmodigt på brukets nya ägare.

Det var svåra tider för tomtarna. Då den enda egentliga kontakt man haft med människorna var genom den godhjärtade patron Vide valde större delen av tomtarna att lämna sin forne husbondes ägor för att söka sig ett nytt liv långt bortom minnena av glädjens dagar. Det var bara en familj som hade mod nog att stanna kvar och se den nya tiden an. Tomtefar Sildur var nämligen övertygad om att hans fru Bothild och deras son Dok åter skulle få uppleva glädjens dagar i Vide herrgård.

Då det nya herrskapsfolket anlände till gården valde man att hemlighålla sin identitet. Den nye patronen verkade alldeles för upptagen och världslig för att kunna ta till sig deras närvaro. Man behöll dock fortfarande kontakten med vissa ur tjänstefolket och hjälpte också fortsättningsvis till med sysslorna i ladugården och ute på åkern. Åren gick och trots att den nya husbonden, patron Slagsporre, verkade vara lika godhjärtad som Vide valde man även fortsättningsvis att hemlighålla sin identitet. Kanske var det patronens fru Lavinia man fruktade. Trots sin skönhet tycktes den nya husfrun ha hjärtat av en blotrese och tungan hos en serpent. Tomtarna skulle snart bli varse om att man fruktade henne med all rätt.

Lavinia var patron Slagsporres andra hustru och därmed styvmamma till patronens dotter Siri. Hon hade egentligen aldrig älskat sin man utan bara tänkt vänta ut hans sista levnadsdagar för att sedan kunna åtnjuta de rikedomar som Slagsporres arv skulle ge henne. Av en händelse råkade hon dock en dag finna sin mans testamente och med giriga ögon började hon läsa igenom det. Texten som presenterades inför henne fick hennes knogar att vitna. Vid händelse av hennes mans död skulle all hans egendom tillfalla dottern Siri och Lavinia själv skulle därmed gå helt lottlös från arvegodset. Lavinia skakade av vrede och svor en ed inför sina hedniska gudar att hennes själ hellre skulle förpassas till Dimhall än att hon förlorade rätten till sitt arv.

För en riktig usel människa skulle den enklaste lösningen vara att låta Siri råka ut för en ohygglig olycka. Men trots att Lavinia var både ond och girig var hon så pass fäst vid det lilla barnet att hon inte hade hjärta att dräpa det. Istället lät hon en nästintill lika diabolisk lösning på problemet formas i hennes ondskefulla sinnelag.

Lavinia hade redan de första dagarna på Vide herrgård fått kännedom om de tomtar som levde på hennes mans ägor. Först nu förstod hon att även dessa motbjudande små varelser skulle kunna vara till nytta. Hon hade nämligen kunskapen om tomtars vrede när de utsattes för orättfärdigheter. En tidig vårmorgon satte hon således sin djävulska plan i verket. Det



första steget bestod i att fånga en av tomtarna och med en skål mandelgröt visade sig uppgiften bli skrattretande enkel. Hon förstod att planen skulle lyckas över alla förväntningar då hon fann att tomten hon infångat var självaste fadern i den lilla familjen. Skrattande låste hon in honom i en kista på sitt rum och inväntade förnöjt den vrede hon visste oundvikligen skulle komma.

I sorgen över förlusten av tomtefar förlorade tomtemor all sin styrka och magiska krafter. Förut hade hon med lätthet kunnat flytta på en ko när stallet skulle städas men nu orkade hon knappt städa sin egen sängkammare. Inte heller kunde hon eller hennes son Dok göra sig osynliga med hjälp av sina magiska luvor så de vågade knappt sig ut bland människorna längre.

Precis som Lavinia planerat utlöste tomtemor, utom sig av sorg, all den vrede den annars så fridfulla moder Jord bar inom sig. Fruktansvärda olyckor började hemsöka Vide herrgård. Skogens djur förvandlades till vildsinta bestar som oprovocerat utförde aggressiva attacker mot brukets flottare. En krypande känsla av skräck började infinna sig hos patronen och ryktet om att både herrgården och timmerverksamheten var fördömda spred sig till de närliggande byarna.

Lavinia njöt av den förödelse hon skapat. Snart skulle hennes man tvingas sälja herrgården och dess en gång så lönsamma timmerbruk. Då ingen storbonde med vettet i behåll skulle vilja lägga ett skäligt bud på det olycksdrabbade bruket skulle hon med hjälp av sin älskare, förmannen Lowe, kunna överta hela verksamheten för endast en spottstyver av dess egentliga värde. Sedan skulle hon se till att tomtefamiljen och dess vrede försvann en gång för alla och därefter återupprätta timmerbrukets storhet.

Detta var hennes fruktansvärda plan men ödesgudarna skulle visa sig ha helt andra avsikter för det en gång så stolta timmerbruket och Vide herrgård…

Råd till spelledaren

Att spelleda ett typiskt detektiväventyr, som ”Patronens vrede” faktiskt är, kan många gånger vara väldigt svårt. Det är alltför lätt att rollpersonerna bara virrar omkring som galna höns utan möjlighet att kunna påverka handlingens förlopp. Spelledaren bör i ett äventyr av detta slag anstränga sig ännu mer för att ge liv åt karaktärerna och dölja det faktum att äventyrets händelseförlopp till stor del är väldigt styrt. Misslyckas man med detta är risken stor att den klassiska (och mördande tråkiga) ”sen-händer-det-och-sen-händer-det-känslan” infinner sig.

Som spelledare är det därför av yttersta vikt att lura spelarna att tro att det är deras handlingar som driver äventyret framåt. Om exempelvis någon viktig händelse kommer att utspela sig i ett speciellt hus kan man istället för att säga: *”Ni hör mystiska skrik från herrgården uppe på kullen”* använda sig av mindre tydliga ledtrådar som gör spelarna intresserade av att undersöka den gamla herrgården och när de väl är där låta den viktiga händelsen utspela sig. Detta ger känslan av att rollpersonerna kan styra handlingen själva vilket de dock egentligen inte alls kan göra i så stor utsträckning i detta äventyr.

”Patronens vrede” är, förutom beskrivningar av huvudpersoner och omgivningen de figurerar i, uppbyggt av ett antal mer eller mindre viktiga kapitel som är tänkta att utspela sig i den ordning de är nedskrivna i. Denna ordning kan självklart ändras om spelledaren finner att rollpersonerna gör något helt oväntat eller anser att den förstör äventyrets dramaturgi på något sätt. Vidare är kapitlena inte knutna till något speciellt tidsperspektiv utan det står spelledaren helt fritt att bestämma äventyrets rytm. Kanske utspelar sig de mystiska händelserna kring Vide herrgård under 3-5 dagar eller så sträcker de sig över flera veckor.

Trots att detta är ett klassiskt detektiväventyr och illustrerat med något serietidningsmässiga bilder får inte den trolska trudvangkänslan glömmas bort. Även skogarna kring ett timmerbruk kan vara både mystiska och hotfulla. Som i de flesta av Medusa Games produkter förekommer också ett antal gåtfulla karaktärer skräddarsydda för att bidra till denna viktiga atmosfär.

Äventyret utspelar sig i landet Valucien (ett land som Riotminds glömde bort när de gjorde kartan över Trudvang) men kan, om rollpersonerna deltar i en större kampanj eller om spelledaren anser det, förläggas var som helst.

Äventyret är anpassat för att kunna spelas av både tänkande och våldsamma spelargrupper då det innehåller många strider som den fege lätt kan välja att hålla sig utanför.

Låt tärningarna rulla…

Kapitel 1. Dramats huvudpersoner



I centrum för detta äventyr står fyra personer; den ene mer mystisk och komplex än den andre. Som spelledare är det av yttersta vikt att tänka sig in i hur dessa personer tänker och agerar då de ställs inför olika val och situationer. En stor del av äventyrets behållning bygger nämligen på att interaktionen mellan dem och rollpersonerna skall vara så intressant som möjligt.

Patron Valdemar Slagsporre

Patronen är en gråsprängd man i övre medelåldern. Han talar och rör sig mycket långsamt, verkar ständigt bekymrad och befinner sig vanligtvis djupt försjunken över räkenskaperna i sitt arbetsrum. Trots att han kan verka både disträ och butter är han egentligen en mycket godhjärtad man som intet hellre vill än att hans älskade dotter en dag skall kunna förvalta hans arv. Trots att han utelämnat Lavinia ur testamentet till förmån för sin dotter älskar han henne högt men är ytterst medveten om att hon inte älskar honom längre. Han väljer dock istället att intala sig själv att allt är bra. *”Sängen i gästrummet är ju faktiskt betydligt bättre för hennes onda rygg”*, är hans huvudförklaring till att de inte delar sängkammare längre.

Under äventyrets gång kommer han att ge rollpersonerna allt stöd de kan tänkas behöva. Då han ser dem som sin sista chans att kunna behålla sin en gång så stolta egendom kommer han uppmuntra de mest befängda idéer rollpersonerna kan tänkas uppbringa i sin jakt på sanningen.

Det enda han har svårt att tolerera är anklagelser i någon form mot hans unga hustru. Om någon exempelvis nämner något om hans frus sinnelag skyller han på sitt eget misslyckande att inte kunna reda ut vad som försiggår kring herrgården och påstår att hon innan de mystiska händelserna begynte var en mycket god hustru. Om han konfronteras med väldigt starka beskyllningar angående Lavinias onda planer eller hennes förhållande med förmannen Lowe kan han bli mycket vredesfull och omedelbart avskeda rollpersonerna och tvinga dem att lämna gården.

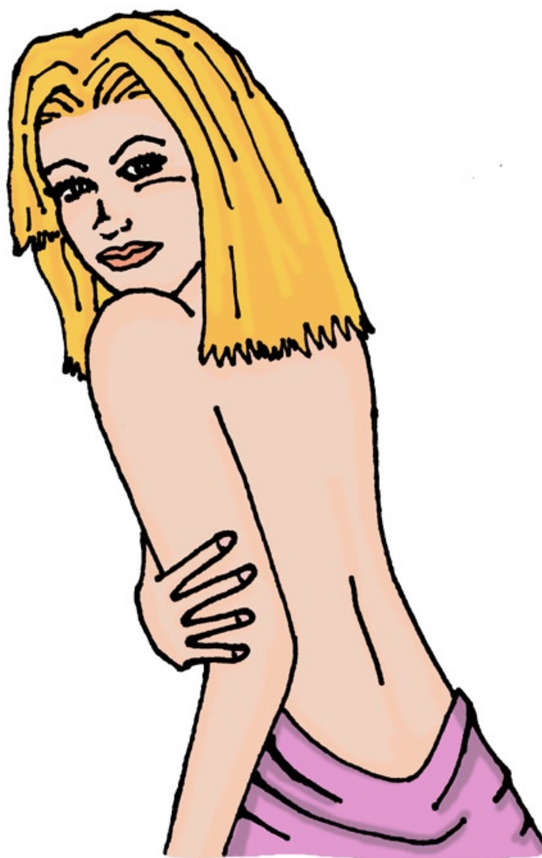
Valdemar Slagsporre

Styrka	12	**Vapen:**	
Fysik	10	Dolk, 1T6, IM: +2	
Smidighet	10	Attack 1: FV 9	
Storlek	14	Parering 1: FV 9	
Intelligens	14		
Psyke	14	**Färdigheter:**	
Spiritus	7	Administration	FV 18
Karisma	11	Köpslå	FV 18
		Läsa & skriva	FV 13
Skadebonus: -		Rida	FV 12
Kroppspoäng: 28		Schack & brädspel	FV 5
Förflyttning: L12			
IM: +1			
SM: -1			

Utrustning: Patronmässiga kläder, Befjädrad filthatt, Mantel, Silvernyckel till herrgårdens huvudingång, Bronsnyckel till herrgårdens köksingång, Drakhuvudformad nyckel till herrgårdens rum 6, Liten bronsnyckel till kistan i rum 6

Lavinia Slagsporre

Lavinia är en vacker kvinna i 30-årsåldern och tillika detta äventyrs skurk. I motsats från vad som får anses som gängse normer för skurkar i äventyr av detta slag märks det tydligt att hon är mycket ond. Hon tvekar inte att prygla tjänstehjon för struntsaker, gör inte minsta försök att dölja sin avsky



för sin man och intrigerar vid varje tillfälle som ges. Detta beror inte bara på hennes ondskefulla sinnelag utan också på att hon är både enfaldig och impulsiv. Sedan ett halvår tillbaka har Lavinia ett hemligt förhållande med förmannen Lowe. Hon är egentligen inte särskilt intresserad av denne ”svettige karl” utan ser honom mer som ett medel för att nå sina mål. Den enda person hon egentligen visar någon som helst uppskattning mot är hennes styvdotter Siri och den enkla anledningen till detta är för att Siri känner till delar av hennes förehavanden. Siri vet nämligen att hennes styvmamma har en ”tomtegubbe” instängd i en kista och mot att hon får leka med honom ibland har hon lovat att inte berätta något för någon annan.

Spelledaren bör spela Lavinia väldigt nyckfull. Vid interaktion med rollpersonerna kan hon ena stunden vara påträngande förförisk medan hon i nästa stund fnysande kan kalla dem för ”hundar”. Sådan är hon; den lömska Lavinia.

Lavinia Slagsporre

Styrka	11	**Vapen:**	
Fysik	13	Dolk, 1T6, IM: +2	
Smidighet	12	Attack 1: FV 8	
Storlek	14	Parering 1: FV 8	
Intelligens	9		
Psyke	16	**Färdigheter:**	
Spiritus	5	Lyssna	FV 18
Karisma	16	Rida	FV 17
		Läsa & skriva	FV 13
Skadebonus: -		Smyga	FV 12
Kroppspoäng: 35		Finna dolda ting	FV 14
Förflyttning: L13			
IM: -			
SM: -3			

Utrustning: Sidenklänning, Dolk, Bronsnyckel till herrgårdens köksingång, Hjärtformad nyckel som öppnar dörren till rum 7 i herrgården, Liten silvernyckel som öppnar kistan i rum 7

Siri Slagsporre

Siri är patronens nioåriga dotter från dennes tidigare äktenskap. Då hon knappt bär något minne av sin riktiga moder, som omkom i en fasansfull älgolycka, betraktar hon Lavinia som sin mamma.

Som de flesta nioåringar är Siri väldigt nyfiken och frågvis. Dessa egenskaper kommer rollpersonerna ganska snart att bli varse om då Siri tycks dyka upp på de mest märkliga platser ständigt beredd att uttrycka orden: *”Vad gör ni för någonting?”*. Att föra ett samtal med Siri visar sig dock vara väldigt svårt då hon varken lyssnar på rollpersonernas svar och ytterst ogärna svarar på frågor som rollpersonerna kan tänkas ställa. Under inga som helst omständigheter avslöjar hon något om ”tomtegubben” som Lavinia håller instängd då hon är vettskrämd inför tanken att inte få leka med honom mer. Siri tycker mycket om djur och ses sällan utan sin katt i famnen. Hon tycker också mycket om att leka med gårdshunden eller att rida ute i skogen tillsammans med sin styvmamma.



Lowe

Lowe arbetar som flottarnas förman och är en stark och stilig man i sina bästa år. Vid en första anblick tycks han vara en populär ledare för sina mannar, både godhjärtad och rättvis. Under ytan döljer sig dock en lömsk och äregirig kollaboratör beredd att gå över lik för att få sin vilja igenom. Han kommer dock att anstränga sig till det yttersta för att få rollpersonerna att lita på honom och delar gärna med sig av egna ”teorier” om vad som händer kring herrgården för att ytterligare vinna deras förtroende. Lowe är djupt förälskad i Lavinia och beredd att försvara hennes liv till sista blodsdroppen. Dessvärre tror han att hennes kärlek till honom är lika stark.

Lowe

Styrka	16	**Vapen:**	
Fysik	16	Båtshake (Långspjut),	
Smidighet	16	2T8, IM: +6	
Storlek	13	Dolk, 1T6, IM: +2	
Intelligens	10	Attack 1: FV 15	
Psyke	12	Attack 2: FV 12	
Spiritus	9	Parering 1: FV 12	
Karisma	14		
		Färdigheter:	
Skadebonus: 1T3		Spela instrument	
Kroppspoäng: 55		(zardil)	FV 7
Förflyttning: L14		Rida	FV 10
IM: -3		Gömma sig	FV 12
SM: -		Lyssna	FV 14
		Hoppa	FV 14
		Slagsmål	FV 14

Utrustning: Heltäckande läder RV 2, Filthatt, Båtshake, Dolk, 3T6 Silvermynt

Kapitel 2. Den sista färden

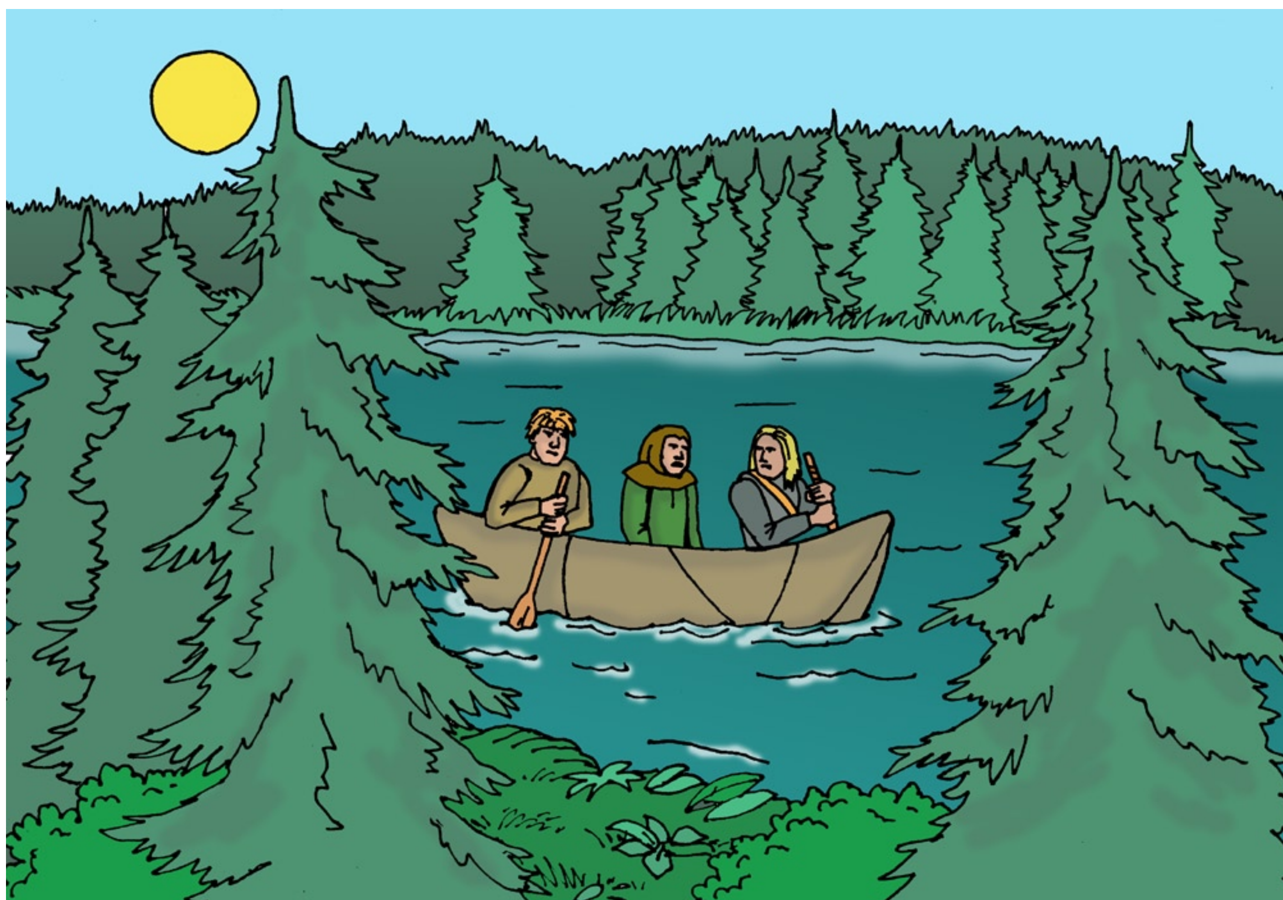
Att inleda en rollspelsafton brukar ofta vara det svåraste. Spelledaren känner sig lite nervös, ute på gatan skäller en hund och spelarna verkar mest intresserade av att sitta och skämta om något man just sett på tv. Därför kan det kännas tryggt om spelledaren kan inleda kvällens spelsession med en färdigskriven text, en inledningstext som i detta äventyr exempelvis skulle kunna vara:

Det är snart två dagar sedan ni köpte kanoten av den girige köpmannen i Kardiff. Han hade bedyrat att det enklaste sättet att nå Malttjuga var att färdas längs älven Storforsa. Kanske hade han rätt men efter två dagars kanotpaddlande börjar ni känna er aningen uttråkade. Dessutom känns det inte lika angeläget att beskåda Ators stenar när ni just njutit av Soltemplet i Kardiff. Trots den tillfälliga mattheten njuter ni av vetskapen om att er föresats att beskåda Trudvangs tolv underverk inom en treårsperiod med all säkerhet kommer att lyckas.

Landskapet som älven passerar genom består i huvudsak av tät granskog som med jämna mellanrum öppnar upp sig till förmån för vidsträckta slättlandskap. Norr om älven ligger det fruktade Lorenzien, ett land styrt av en ond och nyckfull konung ständigt beredd att gå ut i krig för att vidga sitt lands gränser. Ni tackar Storme för att ni inte behöver passera gränsen till denne vansinnige konungs land utan lugnt kan stanna i det trygga Valucien för att åtnjuta storheten av Ators stenar.

Under er färd efter älven har ni hela tiden uppmärksammat stora timmerstockar som i sakta mak passerat er kanot. Det är mycket tydligt att Storforsa är en viktig del av timmerverksamheten i detta område.

Älven blir hastigt mycket snävare, det börjar bli trångt att ta sig fram bland stockarna och ni förstår att ni närmar er den del av älven som fungerar som uppsamlingsplats för timmerverksamheten. Mycket riktigt möts ni av en älv där vattnet knappt kan ses på grund av det skikt av timmerstockar som ligger och vaggar mot varandra. På denna massa av trä kämpar ett tiotal män, rustade



med båtshakar, för att få ordning på de svårhanterliga stockarna så att de av andra flottare skall kunna dras upp på land. Männen verkar födda för att röra sig ute på den oberäkneliga timmermassan; med lätta steg hoppar de från stock till stock för att försöka lösgöra delar av bröten till sina kamrater vid land.

När ni sakta försöker paddla er väg genom de tätt packade stockarna ser ni hur flottarna ute på timmerbröten vinkar åt er samtidigt som de skriker något knappt hörbart. Leende vinkar ni tillbaka men förstår plötsligt att det inte är glada hälsningar utan varningsrop som männen försöker förmedla. Nu hör ni också vad det är de skriker; "Grovje, grovje, grovje!" Nästa sekund skakas kanoten av en våldsam kollision och ni förstår att något mycket stort just har störtat i dess sida.

Vid kollisionen måste alla rollpersoner slå ett grundegenskapsslag för smidighet och de som inte lyckas faller omedelbart i vattnet. En strid på liv och död mot den ursinniga varelsen kallad grovje kan inledas.

Grovjen kommer i första hand att ge sig på rollpersoner som fallit i vattnet men om ingen gjort det fortsätter den att göra ramningsutfall tills någon tappar balansen och trillar i. Rollpersoner som hamnat i vattnet måste lyckas med färdigheten Simma varje SR för att överhuvudtaget få agera. Om slaget misslyckas eller om färdigheten saknas är man fullt upptagen med att panikartat försöka hålla sig flytande. Att försöka anfalla grovjen från vattnet är svårt och sådana attackformer får en modifikation på –5.

Om rollpersonerna får problem att besegra grovjen lyckas en tapper flottare komma till deras undsättning och dödar odjuret med ett välriktat kast med sin båtshake.

Grovje

Grovjen är en fiskliknande best som drivs av en omättlig hunger. Istället för fiskens fenor är den utrustad med människoliknande armar och ben som tillåter den vistelse i både vatten och på land. Grovjens kropp är täckt av ett starkt blåskimrande fjäll. Dess kraftiga mun och svalg gör att den kan svälja även mycket stora byten hela. Då den är både hungrig och vredesfull anfaller grovjen till sista blodsdroppen.

För mer information se *www.riotminds.com.*

Styrka	17
Fysik	8
Smidighet	9
Storlek	14
Intelligens	5
Psyke	7
Spiritus	5
Karisma	5

Naturliga vapen:
Bett, FV 14, 1T8+halv SB

Naturligt skydd:
Fjäll RV 3

Skadebonus: 1T6
Kroppspoäng: 56
Förflyttning: V18 L9
IM: +1
SM: +2

När striden är över märker rollpersonerna att deras kanot tar in stora mängder vatten som en följd av grovjens ursinniga ramningsutfall. Sekunderna innan kanoten går till botten blir rollpersonerna räddade av en tapper flottare som hjälper dem över till en roddbåt. Flottaren, som presenterar sig som Lowe, styr båten in mot land där ett större sällskap människor har samlats.



Kapitel 3. Patronens önskan



Förutom ett tiotal flottare kommer också patron Slagsporre ned till strandkanten för att möta upp och hjälpa rollpersonerna in till land. Patronen undrar om någon är skadad och presenterar sig sedan som *"Slagsporre, patron över Vide herrgård och dess timmerbruk, till er tjänst"*. Han insisterar på att rollpersonerna stannar i hans omsorg någon tid för att återhämta sig efter attacken. Det verkar nästan som att han har tagit på sig skulden av anfallet och tycks djupt bekymrad.

Tillsammans med Lowe och några flottare hjälper patronen rollpersonerna upp för en liten skogsstig som för de ut till en gårdsplan omgärdad av byggnader av olika slag. Patronen styr sällskapet mot en mindre stuga (nr 3 på karta 1) där han ber rollpersonerna att stiga in och göra sig inkvarterade. Om någon är skadad kallar han genast på den läkekonstkunniga husan Augusta som ger rollpersonerna en illasmakande brygd som läker 1 KP. Därefter lämnar patronen rollpersonerna och ber dem torka sina kläder och vila ett par timmar för att återhämta krafterna.

Efter två timmar knackar det på dörren och en piga stiger in. Hon säger att patronen bett henne hämta rollpersonerna ty han har något viktigt att förtälja. Av pigan förs de sedan in i herrgården (nr 1 på karta 1) och rollpersonerna häpnar inför dess storhet. Aldrig förr har någon av dem skådat en herrgård med sådan skönhet. Pigan visar sedan vägen till patronens arbetsrum (nr 6 på karta 2) där både patron Slagsporre och Lowe väntar dem sittandes vid ett bord. När rollpersonerna kommer in reser sig patronen upp och hälsar på rollpersonerna samtidigt som han presenterar sin närmaste man Lowe, flottarnas förman, som de redan träffat. Han ber dem slå sig ned vid bordet och undrar om de hämtat sig efter attacken. Efter en kortare konversation angående striden mot grovjen läses följande text upp för spelarna:

Patron Slagsporre ändrar plötsligt tonläge och det blir uppenbart att han har något speciellt att förtälja:
”Jag vill önska er välkomna till Vide herrgård. Herrgårdens namn härstammar från gårdens tidigare patron, Vide, och det var under hans varsamma hand som timmerbruket utvecklades till att bli den stolthet det är idag. Själv har jag endast haft äran att driva bruket i några år men försöker att förvalta den skapelse Vide lämnade efter sig precis som han skulle ha gjort. I ärlighetens namn träffade jag dock honom aldrig själv utan köpte bruket strax efter hans bortgång men jag vill i alla fall tro att det var precis så här Vide skötte sitt livsverk. Tiotals mil uppåt Storforsa ligger de stora skogarna i öster och den djärva tanken att frakta timmerstockarna ända hit var grundstenen till den skatt Vide hittade. Det är med stolthet jag har kunnat förkunna att jag är patron över Vide herrgård men idag ter det sig inte lika självklart längre och det är också anledningen till att jag kallat på er.”

Patronens ansiktsdrag blir plötsligt bekymrade och han fortsätter:
”Om någon berättat för mig för en månad sedan att en grovje gått till anfall nere vid Storforsa hade jag trott att mina öron viskat mig osanning. Idag blir jag inte längre lika förvånad. Någon eller något vill mig och mitt timmerbruk ont. Under de senaste veckorna är det som om skogen själv försöker strypa livet ur hela Vide herrgård. Djur som jag närapå låtit min lilla dotter stryka över nosen uppträder idag som vilda bestar törstiga efter blod. Förutom varelsen ni träffade på imorse, grovjen, har både vildsvin, björnar och kronhjortar vid upprepade tillfällen, helt utan provokation, gått till anfall mot flera av mina flottare. Även tjänstehjonen har blivit drabbade. Pigorna vågar knappt plocka blommor på ängen längre då de hävdar att osynliga skuggor viskar hädiska ord i deras sinnen. Vår trogne dräng Jorn har vid ett flertal gånger fått bege sig ut i skogen för att samla in gårdens kreatur som på något oförklarligt sätt har sluppit ur sina fållor. Det är endast Stormes storhet som hittills förskonat mig och min familj från dessa vansinnesdåd men jag fruktar att även hans styrka har börjat överge oss. Om inte de fruktansvärda händelserna stoppas är jag rädd för att varenda flottare och tjänstehjon kommer att lämna timmerbruket. Vad skall jag göra med ett bruk som ingen har modet eller dårskapen att arbeta i? Snart börjar man väl prata om att det en gång så stora timret från Vide herrgård är förbannat och vem vågar då lägga sina besparingar i att köpa det?”



Patronen reser sig förstrött upp och möter era ögon med en djupt bekymrad blick samtidigt som Lowe tar vid:
”Patron Slagsporre har rätt. Jag som dagligen både ser och hör hur mina mannar far illa av det som händer vet att de inte kommer att orka länge till. Flera av dem har redan lämnat bruket och bland de som stannat kvar florerar de mest vidskepliga historier om olika förbannelser som hemsöker gården. Vissa menar till och med att det bara är en tidsfråga tills patron Vide reser sig ur sin grav för att med svärd i hand förstöra hela bruket. Jag försöker ingjuta mod i dem så gott jag kan men mot en fiende utan ansikte eller mål framstår jag nog alltmer som en bräcklig ledare, lika rädd som dem själva.

Lowe harklar sig för att fortsätta sin berättelse men avbryts av att dörren öppnas och en vacker kvinna i 30-årsåldern stiger in tillsammans med en liten blondhuvad flicka. Patronen tittar leende mot dem medan kvinnan föraktfullt granskar er samtidigt som hon med en ormliknande stämma väser fram:
”Valdemar, hade vi inte bestämt att inte anställa några fler gårdskarlar och tjänstehjon?”
Patronen, som tydligen heter Valdemar i förnamn, svarar leende den rödblonda kvinnan med att tafatt försöka presentera vilka ni är samtidigt som han stolt förkunnar att damerna i dörröppningen är hans fru Lavinia och hans älskade dotter Siri. Efter den kortfattade introduktionen gäspar Lavinia högljutt och lämnar rummet tillsammans med den lilla flickan samtidigt som hon muttrar något om att de ska ta en ridtur.

Patronen följer dem uppskattande med blicken men vänder sig sedan mot er samtidigt som han återfår de bekymrade vecken i pannan:
”Ni får ursäkta min hustru, hon har en hel del åsikter om den korrekta mängden tjänstehjon i ett hushåll och tycker att de vi redan har är alldeles för dyra. Nåväl, som ni förstår är situationen på gården ohållbar. Om jag inte handlar nu kommer inte ens Storme att kunna sända sina himmelska sköldar till mitt skydd. Vad jag behöver är dugliga hirdmän som förutom att låta stålet tala när fara hotar mina flottare och min familj också har den slughet och list som krävs för att finna orsaken bakom de vansinnesdåd som härjar gården. Om fienden kan finnas måste de också ha modet att ränna svärdet i dess strupe.”

Patronen tystnar och iakttar er noggrant:
”Är ni intresserade?”

Om rollpersonerna inte alls är villiga att reda ut de vansinnesdåd som sker på Vide herrgård är det lika bra att inse att du och dina spelare är alldeles för gamla för att spela rollspel och istället bör ni ägna resterande del av kvällen åt att diskutera barndoms- och lumparminnen. Om rollpersonerna däremot säger sig vara intresserade skiner patronen upp och säger att de givetvis skall bli rikligt belönade. Som hirdmän erbjuds de en daglig lönepenning på 20 silvermynt och om de kan hitta orsaken bakom vansinnesdåden och sedermera förgöra dess upphov kommer rollpersonerna att ytterligare belönas med 5000 silvermynt. Om rollpersonerna försöker förhandla till sig en högre lön är patronen villig att betala dem 40 silvermynt om dagen och 7000 silvermynt om de kan stoppa vansinnesdåden.

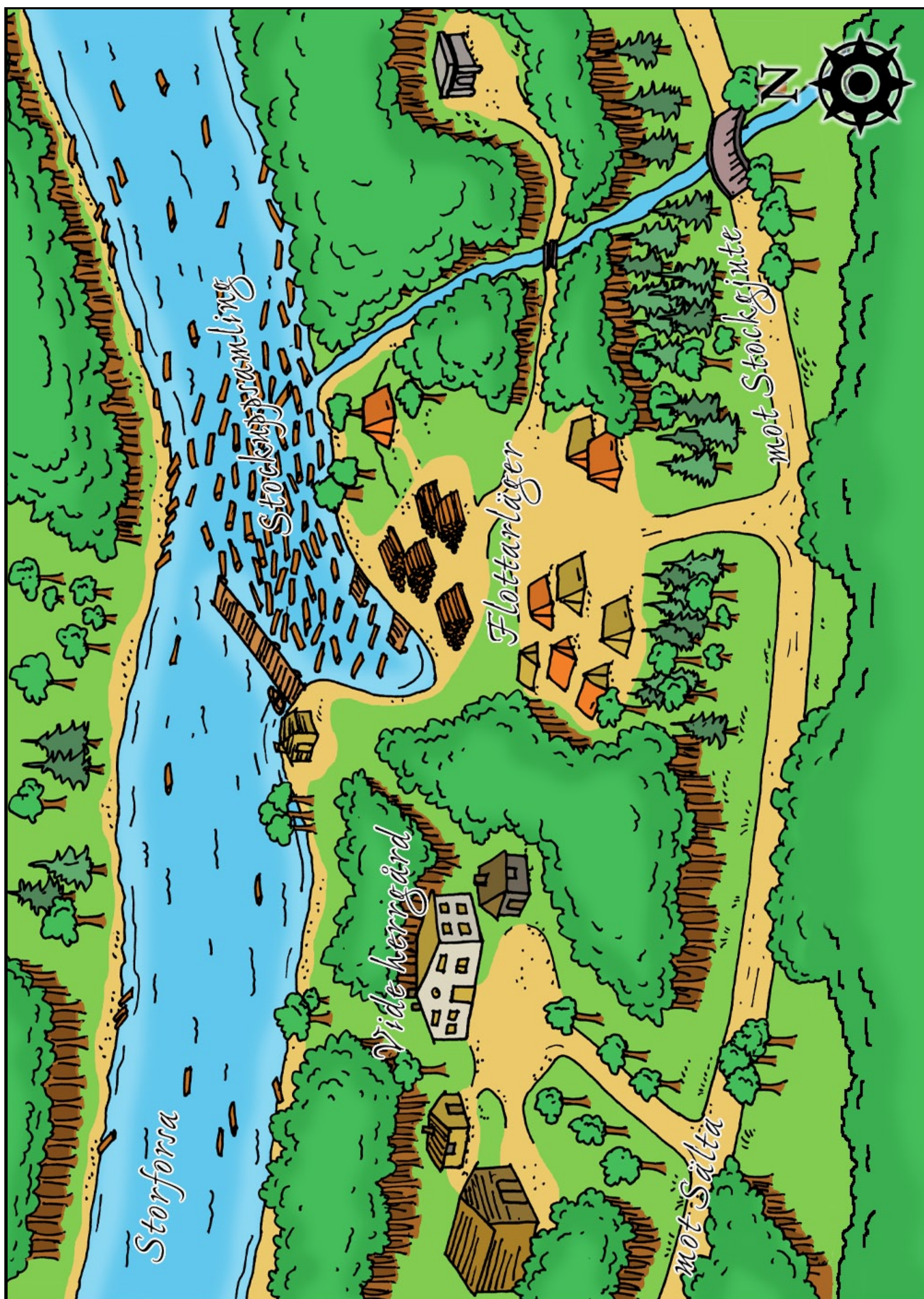
Patronen erbjuder rollpersonerna att under deras resterande vistelse på gården bo i gäststugan som de från början gjorde sig hemmastadda i och låter dem förstå att de kan röra sig helt fritt i området runt herrgården i jakten på den osynlige fienden. Han påpekar dock att de alltid bör ha ett vakande öga på timmerverksamheten då det är där de flesta vansinnesdåden skett.

Vidare säger han att rollpersonerna är fria att utspisa sina måltider var helst de vill men rekommenderar dem att äta tillsammans med flottarna då maten där brukar vara mycket god. Han hoppas även få äran att någon gång bjuda in dem på middag i herrgården för att under trevligare former diskutera hur uppdraget fortskrider.

För att lättare göra sig införstådda med området kring herrgården får rollpersonerna en karta av patronen som de kan bära med sig under sina eftersökningar. Kartan kan ses på nästa sida.

Slutligen påpekar patronen att de när som helst kan uppsöka honom om det är något de har funderingar över.




N
Stockuppsamling
Flottarläger
mot Stockgjute
Storforsa
Vide herrgård
mot Sälta

Kapitel 4. Området kring herrgården

Vide herrgård är vackert belägen i ett skogrikt område längst norrut i Valucien. Älven Storforsa utgör den trygga skiljelinjen mot det fruktade Lorenzien. De närmast belägna byarna, 2 respektive 3 mil från herrgården, heter Stockgjute och Sälta. Handelscentrumet Malttjuga är den närmast belägna staden av större dignitet med avståndet 7 mil från herrgården. Äventyret är tänkt att endast kretsa kring området i Vide herrgårds direkta närhet (se karta 1). Om rollpersonerna får för sig att lösningen till patronens vrede står att finna i någon närliggande by eller liknande bör patron Slagsporre ytterligare tydliggöra att de i huvudsak är anlitade som hirdmän behjälpliga timmerverksamheten.

1. Herrgården
Detta är en imponerande byggnad i vit sten som inhyser patron Slagsporre med familj. Herrgården är byggd på en mindre höjd vilket ger en god utblick över älven och timmerverksamheten. Då herrgården är en central del i äventyret och några av de viktigaste händelserna utspelar sig där beskrivs herrgården specifikt i kapitel 5.

2. Tjänstehjonens stuga
I denna enkla timmerstuga bor gårdens fyra tjänstehjon bestående av husan Augusta, drängen Jorn och pigorna Milena och Myr. Förutom hjonens sängar, några matlagningsredskap och ett enkelt skafferi är stugan tom.

Dagtid arbetar drängen och pigorna i ladugården och ute på åkern medan husan Augusta sköter om bestyren i herrgårdshuset. Vid herrskapsfolkets måltider brukar både husan och pigorna hjälpa till. Själva äter de alla sina måltider tillsammans inne i stugan.

Det normala kvällsnöjet för dessa tjänstehjon brukar vanligtvis bestå i att Jorn spelar några enkla melodier på sin pipaan (en enkel träflöjt som får de flesta åhörare att längta efter dövhetens tystnad). Pigorna brukar däremot vissa kvällar besöka flottarnas läger för att bjuda upp till dans och dricka lite mjöd, något som patronen inte alls finner lämpligt. Beroende av hur stort förtroende tjänstehjonen får för rollpersonerna kan de tänkas berätta en hel del:



Augusta: Fanns med på den gamla tiden när patron Vide styrde herrgården. Enligt henne var han en mycket bättre husbonde än Slagsporre. Hon har egentligen ingenting emot patron Slagsporre men anser att hans onda hustru bestämmer alldeles för mycket. Hon känner till att det bor hustomtar någonstans i ladugården men talar aldrig om dem med de andra hjonen. Hon brukar ställa ut en skål med gröt någon gång i veckan för att tacka tomtarna för deras hjälp (se kapitel 6, händelsen Livets gröt). Angående olyckorna som drabbat Vide herrgård de senaste veckorna tror Augusta att de är rena tillfälligheter.

Jorn: Har jobbat fem år åt patronen och har under åren lärt känna tomtefamiljen då de har hjälpt honom mycket med djuren i ladugården. Han vet att de bor i springor i golvet men har under de senaste tre veckorna märkt att något är fel med dem. De har helt slutat hjälpa till med djurskötningen och har överhuvudtaget inte ens synts till. Han tror att de kanske har blivit sjuka eller rent av flyttat till någon närliggande socken. Beträffande olyckorna som inträffat tror Jorn att någon okänd fiende vill störta patronens verksamhet i graven.

Milena och Myr: Har jobbat tre år i patronens tjänst och trivs bra med sin anställning om det inte vore för den elaka Lavinia. Den enda person de någonsin sett henne vara snäll mot är styvdottern Siri. De känner till att förmannen Lowe ibland får nattliga påhälsningar av en mystisk kvinna. Olyckorna som inträffat kring herrgården förklarar pigorna är utförda av en ilsken jätte vars nattsömn störts av timmerverksamheten.



3. Gäststugan
Detta är den enkla stuga som rollpersonerna inkvarteras i. Här finns tre sängar och ett mindre bord med några pinnstolar.

På väggen hänger en gåtfull tavla som inte tycks vara färdigställd. Dess motiv, något som liknar ett nyckelhål, upptar endast dukens övre del och får betraktaren att förundras över vad den egentligen är avsedd att föreställa. Tavlan målades av patron Vide och var tänkt att avbilda en tomte, som en hyllning till tomtesläktets enträgna slit. Vide insjuknade och dog dock efter att endast hunnit måla den karaktäristiska tomteluvan. Tjänstehjonet Augusta kände till sin husbondes omtänksamhet mot tomtarna och valde sedermera att hänga upp den ofullbordade tavlan för att hedra hans minne.

I ett av hörnen i stugans golv finns ett litet hål som leder ut i en liten gång som sammanbinder gäststugan med tomtarnas tunnelsystem under ladugården. Hålet är nästintill omöjligt att lägga märke till och om man gör det tar man det för ett normalt råtthål.



4. Ladugård
Inne i denna stora ladugårdsbyggnad som ligger i anslutning till en mindre åker hushålls kor, ridhästar och höns. Utefter väggarna står arbetsredskap och höbalar prydligt uppradade. I ladugården finns också ett torrdass som normalt endast används av tjänstehjonen men nu också erbjuds åt rollpersonerna.

Under ladugårdens golv lever tomtefamiljen i en labyrint av gångar och håligheter. För den som inte är medveten om tomtarnas existens är det nästintill omöjligt att lägga märke till de speciella springor i golvet och väggarna som tomtefamiljen använder som in- och utgångar. Det finns dock en som är väldigt medveten om dem (se kapitel 6, händelsen Gårdshundens vansinne).

5. Bastun
Detta är en liten bastustuga fint belägen vid älvens strand som används av både flottare och herrskapsfolk. Under flottarsäsongen intar dock patronen och hans husfolk en mer restriktiv ställning till bastubadande då de ogärna visar sina vita ändor bland flottarna. Om rollpersonerna väljer att ta sig ett bastubad någon kväll kommer de att råka ut för en lömsk fälla (se kapitel 6, händelsen Bastuincidenten).

6. Flottarlägret
Kring dessa tält tillbringar det 30-talet flottare som arbetar vid timmerbruket sina lediga stunder. Under kvällarna råder liv och rörelse bland tälten då flottarna firar det hårda dagsverkets slut med starka drycker, slagsmål och enklare tärningsspel. Om rollpersonerna stryker omkring bland flottarna under kvällstid är risken stor att de stöter ihop med någon överförfriskad bråkstake (se kapitel 6, händelsen Handgemäng i flottarlägret).

Många av flottarna är väldigt vidskepliga och deras tro på det övernaturligas fasor har kraftigt stärkts under de gångna veckorna. I lägret florerar ungefär lika mycket teorier om vad som pågår som det finns flottare. Den förklaring som har fått starkast fäste är den om en grupp häxor och trollkarlar som försöker fördriva människorna från platsen för att själva kunna utnyttja området för hädiska sabbater. En annan populär teori är att det är självaste patron Vide som kommit tillbaka till de levande för att hämnas en oförrätt.

Flottare
Den typiske flottaren är en man i 40-årsåldern med en kroppshållning som bär tydliga spår av hukande timmar ute på den oberäkneliga timmermassan. Bland flottarna råder efter de gångna händelserna stor oro. Många funderar starkt på att lämna Vide herrgård för att söka lyckan på annat håll. Att försöka få någon djupare kontakt med dem kan vara svårt då de flesta är mycket tystlåtna mot främlingar och när de väl säger något kan det vara svårt att förstå dem. Som många yrkesgrupper isolerade från omvärldens intryck har flottarna i det närmaste utvecklat ett eget språk fyllt av främmande ord och uttryck.

Styrka	14	**Vapen:**	
Fysik	14	Båtshake (Långspjut),	
Smidighet	15	2T8, IM: +6	
Storlek	11	Dolk, 1T6, IM: +2	
Intelligens	8	Attack 1: FV 9	
Psyke	9	Parering 1: FV 9	
Spiritus	7		
Karisma	11	**Färdigheter:**	
		Lyssna	FV 7
Skadebonus: -		Hoppa	FV 12
Kroppspoäng: 36		Rida	FV 5
Förflyttning: L13		Slagsmål	FV 10
IM: -2			
SM: +1			

Utrustning: Tygkläder, Filthatt, Båtshake, Dolk, 1T6 Silvermynt, 3T6 Kopparmynt, Personligt smycke

7. Förmanstältet
Som det anstår en förman är detta tält både större och finare än de övriga tälten i flottarlägret. Här bor flottarnas förman Lowe och i tältet finns en stor säng och några personliga tillhörigheter. Lowe har sett till att tältet är placerat på en liten höjd vilket ger honom en god överblick över vad som försiggår bland hans mannar. Samtidigt tillåter också placeringen tillfälle till nattliga förlustelser utan nyfikna blickar. Tältet står under dagtid oftast tomt då Lowe mestadels övervakar och bistår sina mannar i deras farofyllda arbete.

Om rollpersonerna besöker tältet under nattetid är möjligheten stor att de förutom Lowe också kan få en skymt av Lavinia i sänghalmen (se kapitel 6, händelsen Skandal i förmanstältet).

8. Storforsa
Detta är den älv som utgör den naturliga landsgränsen mellan Valucien och Lorenzien. Älven är ungefär 200 meter bred vid området kring Vide herrgård. Under dagtid befinner sig alltid ett tiotal flottare ute på älven, hoppandes mellan timmerstockarna, samtidigt som de med hjälp av sina båtshakar försöker knuffa eller dra stockarna in mot land.

Timmermassan som stundtals ligger som ett tjockt trägolv över älven gör att, i alla fall flottarna närmast kan gå obehindrat över älven. För vanligt folk, läs: rollpersonerna, krävs dock två lyckade grundegenskapsslag för smidighet för att gående korsa Storforsa. Har rollpersonen färdigheten Hoppa får denne lägga till det värdet till grundegenskapsslaget. Skall man däremot springa över timmermassan krävs fyra lyckade slag. Vid ett misslyckande halkar man och faller omedelbart i vattnet. Då det inte är alltför strömt går det ganska enkelt att ta sig upp igen om man bär lätt utrustning.

9. Timmeruppsamlingen
Med hjälp av bryggor och en liten roddbåt leds timret in i en vik där man sedan drar upp det på land. Timret staplas sedan på hög i väntan på att timmertransporterna från byarna Stockgjute och Sälta, med häst och vagn, skall komma och hämta det för vidare försäljning. Sådana transporter anländer ungefär två gånger i veckan och det brukar hända att någon av tjänstefolket åker med om något behöver inhandlas från byarna.

Vid timmeruppsamlingen arbetar under dagtid ett tjugotal flottare och arbetet betraktas som mycket slitsamt.

10. Mausoleet
I en dimhöljd glänta i skogen står ett mystiskt tempel i sten. Denna spöklika byggnad har storleken av en stuga och ett sluttande tak som bärs upp av fyra pelare i marmor. På en av templets kortsidor finns en stor stenport. Detta är patron Vides grav och således en plats man med stor vördnad bör närma sig. Av gårdens folk är det bara husan Augusta som någon gång besöker mausoleet.

Just när rollpersonerna skall börja undersöka detta mystiska tempel lösgör sig en gåtfull man ur dimmorna. Han verkar

mycket gammal, pryds av ett långt grått skägg och bär en blåfärgad särk som för tankarna till någon sorts pyjamas. Efter att noggrant ha iakttagit varje rollperson undrar han med mörk röst: *”Vad söker äventyrare av ert slag på denna plats?”*

Mannen heter Kelon och är likt sin kusin Malgot från äventyret ”Eremitens hemlighet” både förvirrad och vis. Oavsett hur rollpersonerna bemöter honom kommer han hela tiden att leda in diskussionen på: *”Den store man som vilar i denna krypta av sten.”* Som nämnts tidigare är det ingen mindre än den godhjärtade och vise patron Vide som vilar i mausoleet. Förutom att han grundade Vide herrgård och timmerverksamheten i Storforsa var han också en tapper fältherre i de angiska krigen. Kelon formligen överöser rollpersonerna med små anekdoter från patronens hjältemodiga bragder. De får dock ingen vettig information som kan närma dem äventyrets upplösning utan Kelon är bara ytterligare en i raden av förvirrade män som man så ofta stöter på i Trudvangs skogar. Efter några minuter av meningslöst dravel tackar han för sig, mumlar något om *”Vishetens vishet…”* och försvinner in i skogen igen.

Kelon kan tänkas dyka upp igen om rollpersonerna med våld försöker ta sig in i mausoleet. Han kommer då fälla förvirrade kommentarer i stil med: *”Vad gör ni, galna äventyrare? Här vilar ju en stor man. Är ni från vettet?”* Om man inte tar någon större notis om honom kommer han vandra in i skogen igen.

När rollpersonerna ges tillfälle att undersöka helgedomen närmare finner de att stenporten saknar någon form av öppningsmekanism. Det sitter däremot en kopparplatta med följande inskription på porten:

Här vilar patron Vide

Älskad i liv
Saknad i död
Vördad i evighet

För den nyfikne rollpersonen finns det två sätt att ta sig in i mausoleet. Antingen kan man forcera stenporten med hjälp av någon lämplig besvärjelse eller använda sig av färdigheten Klättra för att ta sig upp på taket där man finner ett fönster. Fönstret kan enkelt krossas och sedan återstår bara att fira sig ned.

Inne i mausoleet råder en mystisk stillhet. I mitten av rummet står en enorm stensarkofag som bär inskriptionen Vide. Rummets väggar pryds av tre gigantiska tavlor föreställande olika episoder ur patron Vides händelserika liv. En av tavlorna avbildar hur patron Vide leder en förkrossande stor här mot en stad som står i lågor. På en annan är patronen upptagen med att lasta timmer tillsammans med några flottare. På den tredje tavlan, som tycks mest representativ för hans godhet, sitter han på en stubbe i en skogsglänta lyckligt omgiven av djur och småknytt.

Hur mycket än rollpersonerna försöker öppna sarkofagens lock kan de inte rubba det ur fläcken. Vides storhet i livet följde också med honom till döden och hans härlighet har förslutit kistans lock. Han kommer dock självmant att öppna locket i kapitel 12 Den levande dödes natt.

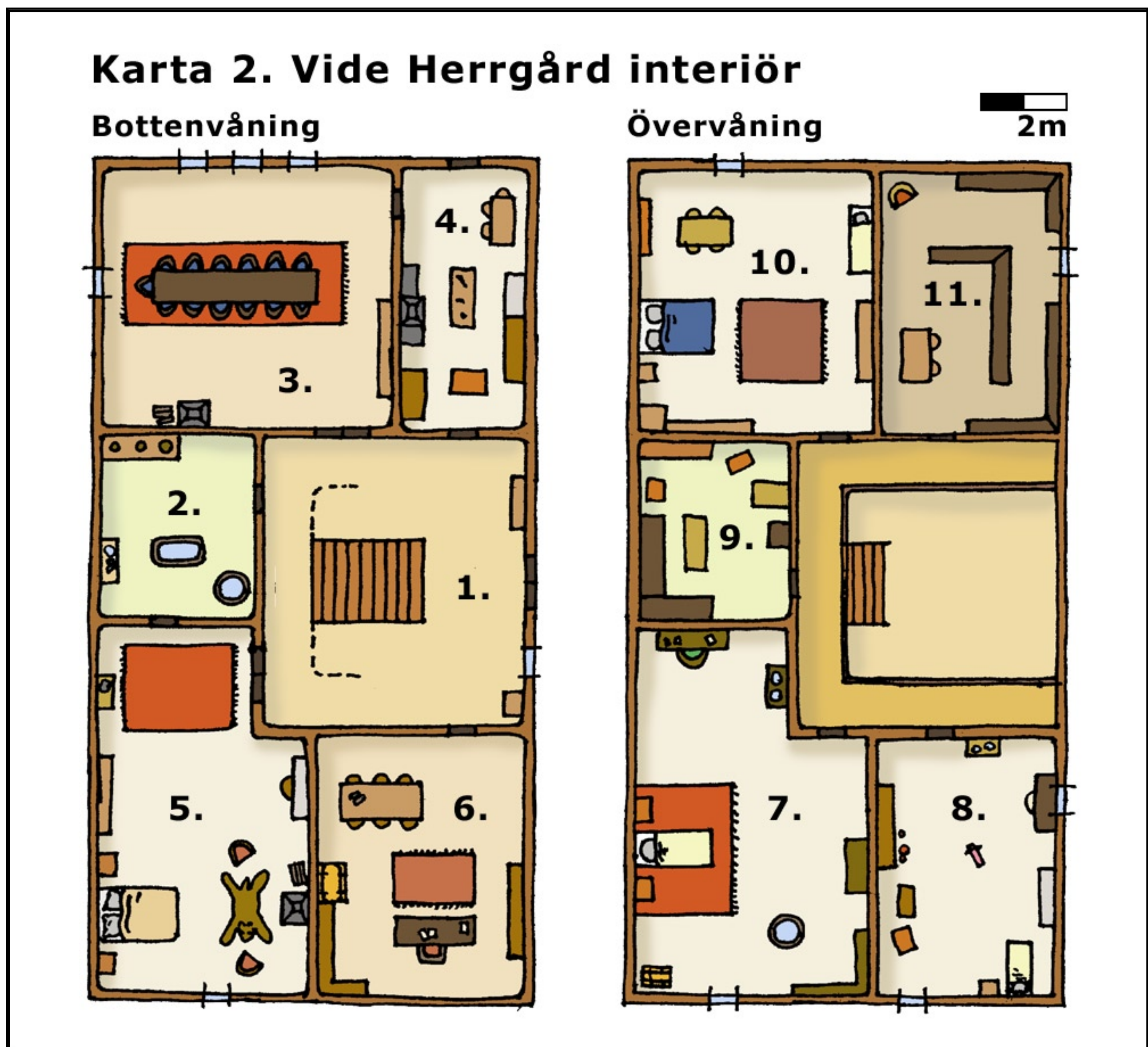


Kapitel 5. Vide herrgård

Patron Slagsporre är med all rätt en mycket stolt ägare över Vide herrgård. Det är nämligen ett av de finaste herrsätena i hela Valucien. Med sina två våningar av vit sten imponerar den till och med på de traskiska borgarkitekterna. Herrgårdens utformning och rum beskrivs i karta 2.

En stor del av äventyret kommer med all säkerhet att kretsa kring hur rollpersonerna smyger omkring på herrgården i sin oförtrutna jakt på sanningen. Patron Slagsporre tillåter dem att till stor del vistas fritt i herrgården men ogillar om de blir alltför närgångna bland hans egna eller husfruns personliga tillhörigheter.

Något som ytterliggare försvårar genomsökning av herrgården är att ett flertal av rummen hålles låsta vissa tider. Detta anges i sådana fall i direkt anslutning till rummets namn i beskrivningen över herrgårdskartan. Det finns en rad olika metoder för att ta sig in i ett låst rum. Den tjuvaktige rollpersonen kan exempelvis använda sig av färdigheten Dyrka lås eller rent av försöka stjäla nyckeln som behövs för att ta sig in i ett specifikt rum. Våldsamma rollpersoner kan med hjälp av yxor och liknande vapen slå sig genom dörrar och fönster för att ta sig in i ett rum men risken är då stor att någon ur herrskaps- eller tjänstefolket hör vad som försiggår. Rollpersoner med en storlek mindre än 10



som lyckas med färdigheten Klättra kan använda sig av de klätterväxter som löper utmed herrgårdens kortsidor för att ta sig in fönstervägen till rum belägna på övervåningen. Är ingen av rollpersonerna klätterkunnig kan man hämta stegar från ladugården för att komma upp till övervåningens rum.

Om rollpersonerna använder sig av uppfinningsrikedom, i form av till exempel avledande manövrar för att locka bort nyfikna blickar, bör de ha goda chanser att ta sig in i låsta rum. Att ta sig in i Lavinias rum, där tomtefar Sildur hålls fången, bör dock vara mycket svårt. Om de mot all förmodan lyckas ta sig in i hennes rum bör de bara hinna undersöka det precis länge nog för att de ska börja fatta misstankar innan något tjänstehjon eller dylikt upptäcker dem. För att äventyret inte skall bli väldigt kort, men ändå kunna slutföras, är tanken att de först framåt kapitel 14 skall lyckas leta igenom husfruns rum ordentligt.

Tas rollpersonerna på bar gärning när de smugit sig in i något rum som de egentligen inte borde vara i kommer patronen att bli mycket upprörd men låter sig övertalas att överse händelsen om rollpersonerna har en bra förklaring. Om Slagsporre däremot finner att något dyrbart eller viktigt föremål är stulet eller skändat kommer han att göra allt i sin makt för att finna tjuven/förövaren. Om det visar sig att någon av rollpersonerna är den skyldige kommer han genast att avskeda hela sällskapet och äventyret är därmed slut.

1. Hallen (Ytterdörren hålles låst nattetid)
Att kliva in i denna hall ger genast en försmak av hur resten av herrgården ser ut. En storslagen trappa leder upp till en balkong som löper runt rummets väggar högt ovanför det plattlagda golvet. Skinande riddarrustningar står prydligt uppställda efter väggarna och en enorm ljuskrona i ek vaggar fridfullt från taket.

Hallen är det rum som skuras frekventast av tjänstefolket då patron Slagsporre är av den uppfattningen att det är det första intrycket som är det centrala.

2. Tvagkammaren (Hålles låst vid behov)
I tvagkammaren finns två badkar, ett torrdass och några tvättfat. Rummets två dörrar kan låsas från insidan med hjälp av haspar.

Den excentriske inbrottstjuven kan med fördel använda sig av den hålighet som löper från torrdasset ut till baksidan av herrgården.

3. Matsalen
I denna ståtliga matsal samlas herrskapsfolket tre gånger om dagen vid ett långsmalt ekbord för att inmundiga de väldoftande rätter som tillagats åt dem. Rummets väggar pryds av röda gobelänger och en stor tavla föreställande patron Vide sittandes på en vackert utsirad karmstol.

Patronen kommer vid några tillfällen bjuda in rollpersonerna till middag för att under trevligare former göra sig införstådd med deras senaste upptäckter. Under en sådan middag är risken stor att hans nyckfulla hustru får ett vredesutbrott (Se kapitel 6, händelsen Pigan och pryglingen).

4. Köket (Ytterdörren hålles låst nattetid)
Detta kök inrymmer det mesta som en duktig kokerska kan tänkas behöva; knivar, kastruller, grytor, spis, skafferi och styckbänk.

Här inne finner man vanligtvis husan Augusta i färd med att tillaga någon välsmakande maträtt eller diska rent den silverpläterade måltidsservisen.

5. Patronens sängkammare
Detta sovrum har allt som ett nyförälskat par kan önska sig; överdådig dubbelsäng, öppen spis med tillhörande björnfäll och två karmstolar med sittdynor av minkpäls. Rummet lyser dock av kvinnlig frånvaro; den magnifika dubbelsängen tycks bara användas till hälften, smutsiga underkläder ligger slängda i rummets alla hörn, ingen sötsliskig lukt av kardissisk parfym hänger i luften och självaste björnskinnet tycks tråna efter ett älskande par.

Det enda föremål som, i alla fall indirekt, visar att det finns en kvinna närvarande i herrgården är den målning som hänger ovanför dubbelsängen föreställande den nyblivna frun plockandes blommor på en färggrann sommaräng. Tavlan målades av en gycklare som patron Slagsporre kände en gång i tiden och den är honom närmast lika kär som hans hustru.

6. Patronens arbetsrum
(Hålles låst när patronen inte är där)
Rummets möblering består av ett stort skrivbord av ek, ett mindre bord med tillhörande karmstolar och längsmed väggarna finns bokhyllor fyllda med papper och böcker. Mot en vägg står också en stor järnbeslagen kista uppställd.

Rollpersonerna kommer säkert att vara intresserade att undersöka innehållet i kistan men då patronen alltid håller den låst krävs det antingen att man dyrkar upp låset eller stjäl patronens nyckel. Kistan innehåller delar av patronens



samlade förmögenhet och inrymmer för närvarande 2232 guldmynt och 9007 silvermynt. En läskunnig person som bestämmer sig att söka igenom patronens skrifter finner förutom räkenskaper och personaladministration ett förseglat testamente. Väljer man att bryta Slagsporres sigill döljer sig följande intressanta läsning:

Vid händelse av min bortgång lämnar jag all min kvarvarande förmögenhet att ägas och förvaltas av min älskade dotter Siri Slagsporre. Vid Stormes allseende öga, så må det vara skrivet, så må det vara sant.

Patron Valdemar Slagsporre, den 6233:e årstiden i Stjärnornas tid

Patron Slagsporre tillbringar huvuddelen av dagen djupt försjunken över räkenskaperna i detta rum. Han viger dock alltid minst en timme på eftermiddagen för att inspektera timmerverksamheten tillsammans med Lowe.

7. Lavinias rum (hålles alltid låst)
Rummet innehåller en säng, ett skrivbord, ett tvättfatsbord, bokhyllor och ett klädskåp. Här finns också en badbalja (Lavinia badar inte längre i tvagkammaren då hennes man kan tänkas få en skymt av hennes fagra kropp). Vidare står en järnbeslagen kista i ett av rummets hörn.

Den järnbeslagna kistan visar sig vid en närmare undersökning vara låst och beredd med hundratalet små mystiska hål. I kistan förvaras tomtefar Sildur och hålen är lufthål speciellt gjorda för att han skall kunna andas. Det är meningen att rollpersonerna i äventyrets slutskede skall kunna ta sig in i kistan och denna händelse beskrivs utförligare i kapitel 14 Tomte var är du?

På skrivbordet finns ett smyckeskrin där Lavinia förvarar varierande smycken tillsammans värda 1200 guldmynt.

Lavinia befinner sig ofta på sitt rum där hon i lugn och ro kan sitta och planera nya ondskefulla planer. När hon inte är på rummet brukar hon ta sig en ridtur med Siri, träffa Lowe eller besöka timmerverksamheten för att, med hjälp av sina behag, skrattande slå split mellan flottarna.

8. Siris rum
Detta rums möblering visar tydligt att det tillhör en ung flicka. Förutom den normala möbleringen i ett sovrum ligger leksaker i form av käpphästar, trasdockor och dockhus huller om buller.

Siri brukar mestadels befinna sig utomhus under dagarna men efter middagsmaten brukar hon sitta här inne och leka med sina dockor.

Om någon lyckas med färdigheten Finna dolda ting finner denne något som vid en första anblick ser ut som en röd liten tygduk under sängen. Vid en närmare undersökning visar det sig dock vara en liten mössa, knappt stor nog att ens passa ett dockhuvud. Detta är tomtefar Sildurs mössa som glömts kvar när Siri fått tillfälle att leka med honom.

9. Förråd
Här inne har herrskapsfolket stuvat undan gamla kläder, utgångna räkenskapsböcker och andra ting de inte längre behöver men varit för snåla för att slänga. Föremålen är omsorgsfullt instuvade i hyllor och kistor.

Den som bestämmer sig för att undersöka rummet lite noggrannare och lyckas med färdigheten Finna dolda ting hittar diverse silversmycken Lavinia ledsnat på värderade till 1500 silvermynt.

10. Gästrum
Likt de övriga sovrummen i herrgården är även detta mycket utsökt inrett och innehåller såväl praktfull säng, som skrivbord och bokhyllor.

Om patronen vid något tillfälle får adligt besök upplåtes detta rum åt den tillfällige gästen. Det blir således inte aktuellt för trångbodda rollpersoner att byta ut gäststugans höfyllda madrasser mot de skinande sidenlakanen i gästrummet (om inte någon av rollpersonerna är av mycket hög börd vill säga).

11. Bibliotek
En unken stank möter den nyfikne när dörren till detta rum vars väggar täcks av mörka ekbokhyllor öppnas. Förutom hundratals prydligt uppradade böcker finns också en liten bordsgrupp och en karmstol.

Då varken Lavinia eller Siri är särskilt intresserade av språkets konst och patron Slagsporre inte anser sig ha tid för ”nöjesläsning” står rummet i stort sett oanvänt och har under åren dragit till sig en ansenlig mängd damm och spindelväv.

Böckerna tillhörde en gång i tiden patron Vide och innefattar allt från klassiska skönlitterära verk såsom ”Goáfton dräng” till torftiga faktaböcker om åkerbruk. Den som tillbringar några timmar bland bokryggarna kan med lätthet finna lite intressant läsning om gårdens forne ägare. Man kan bland annat läsa om Vides tapperhet i de angiska krigen, hans slughet i affärer och de goda gärningar han osjälviskt utförde åt de mindre lyckligt lottade. Ingenstans nämns dock hans vänskap med tomtarna.

Kapitel 6. Händelser

För att inte äventyret skall kännas alltför linjärt och genomsyras av en opåverkbar ”sen-händer-det-och-sen-händer-det-känsla” följer här ett antal mindre händelser som spelledaren kan använda sig av under rollpersonernas utforskningar av området. Händelserna är, förutom att ge känslan av att spelarna faktiskt själva kan påverka äventyrets handling, tänkta att ge liv och förståelse för de karaktärer som figurerar kring Vide herrgård.

De flesta av händelserna är knutna till någon speciell plats men många av dem kan användas närhelst äventyret känns segt eller spelarna börjar få känslan av att de inte ges möjlighet att föra handlingen framåt.

För att enklare hålla ordning på platser där incidenterna kan inträffa följer här en lathund:

1. Bastuincidenten - Bastun
2. Näckens fiol - Vattendrag
3. Gårdshundens vansinne - Herrgårdsområdet
4. Tiggarnas tukt - Herrgårdsområdet
5. Siris lekkamrat - Herrgårdsområdet
6. Handgemäng i flottarlägret - Flottarlägret
7. Livets gröt - Herrgårdsområdet
8. Pigan och pryglingen - Herrgårdsområdet
9. Kung Leopolds legionärer - Flottarlägret
10. Skandal i förmanstältet - Flottarlägret

1: Bastuincidenten

Om rollpersonerna bestämmer sig för att besöka den vedeldade bastun kan de råka ut för en fruktansvärd incident. Lowe anser att rollpersonerna har blivit lite väl nyfikna och bestämmer sig för att ge dem en läxa. När alla rollpersoner och eventuell flottare befinner sig inne i bastun kilar han fast en planka mot dörren så att samtliga bastubadare stängs inne.

Kaos uppstår med all säkerhet när man finner att dörren inte går att öppna och någon storväxt rollperson kommer säkerligen försöka kasta sig mot dörren. Låt rollpersonen slå ett passande grundegenskapsslag och få denne att tro att deras liv hänger på detta livsviktiga slag. Oavsett hur tärningsutfallet utfaller lyckas inte rollpersonen få upp dörren. Efter diverse fruktlösa försök att ta sig ut börjar bastubadarna förlora medvetandet i den brinnande värmen. Just när det ser som mörkast ut och samtliga rollpersoner tagit 1T6 i skada öppnas plötsligt dörren av Lowe som rusar in och hjälper rollpersonerna ut ur det glödgande infernot.

Väl ute i friska luften berättar han att han på håll sett tre mystiska personer utanför bastun och bestämde sig för att undersöka vad som var i görningen. Han fann att dörren var blockerad och förstod att någon var i fara. Han kan tyvärr inte ge något signalement på personerna men ber rollpersonerna att vara på sin vakt.

Lowe hoppas med denna handling få rollpersonerna att lita på honom samtidigt som han också ville ge dem en läxa.

2: Näckens fiol

När rollpersonerna är ute och flanerar i närheten av vatten (exempelvis Storforsa eller den lilla bäcken som rinner utanför mausoleet) hör de plötsligt mystisk fiolmusik. Halvt dold bland gräset vid vattendraget visar sig en naken man sitta. Mannen har långt grått skägg, verkar vara i 60-årsåldern och ler ett mystiskt leende mot rollpersonerna samtidigt som han för en stråke över en välstämd fiol.

Nej, detta är inte Näcken eller något annat naturväsen utan en helt vanlig flottare. Nåja, helt vanlig är Gammel-Johan inte. Tillskillnad från de övriga flottarna föredrar han att ta sina raster i avskildhet, vanligtvis naken och med en fiol i handen. Han är förövrigt ganska förvirrad och har till fullo anammat flottarnas säregna språk fyllt av annorlunda ordval och uttryck vilket gör honom nästintill omöjlig att kommunicera med. Han är heller inte särskilt intresserad av att prata när han är inne i sitt fiolspelande.

Gammel-Johan spelar också fiol vid flottarlägret de kvällar som pigorna är där för att bjuda till dans.



3: Gårdshundens vansinne

En förmiddag när rollpersonerna befinner sig i närheten av ladugården hör de våldsamma hundskall. Det visar sig vara gårdshunden som ilsket skäller åt något som gömt sig inne i en springa under huset. Om man närmar sig hålet för att undersöka vad det är hunden fått nys på morrar han hotfullt.

Efter en minuts skällande kommer drängen Jorn ut från ladugården och schasar iväg byrackan. Jorn anar att hunden fått syn på en av tomtarna men väljer, om han inte blivit mycket god vän med rollpersonerna, att säga att det säkerligen är en katt som fångat hundens intresse.

Jorn är helt korrekt i sina aningar. Det var nämligen tomtemor som vågade sig ut på en promenad men då hon förlorat förmågan att göra sig osynlig jagades hon snabbt tillbaka av den nyfikne gårdshunden.

4: Tiggarnas tukt

En dag besöker ett sällskap i trasiga kläder Vide herrgård. Det rör sig om en mindre tiggarfamilj som sökt sig till herrgården i hopp om att få en bit mat att äta. Innan rollpersonerna eller någon annan vänlig själ hunnit ge dem något ätbart anländer emellertid Lavinia tillsammans med gårdshunden. Under hotfulla glåpord och med hjälp av både ilsken hund och bambukäpp driver hon den stackars familjen på flykten. Rollpersonerna ser hur ett av tiggarbarnen i uppståndelsen råkar tappa en liten trasdocka som blir liggandes på marken. Om de väljer att springa ikapp familjen ute på landsvägen för att återge dockan eller ge dem något att äta blir tiggarna djupt tacksamma. Fadern i familjen blir så pass rörd att han skänker ett trähalsband till en av rollpersonerna. Han påstår att trähalsbandet för tur med sig och önskar rollpersonerna all lycka. Halsbandet är givetvis helt värdelöst.



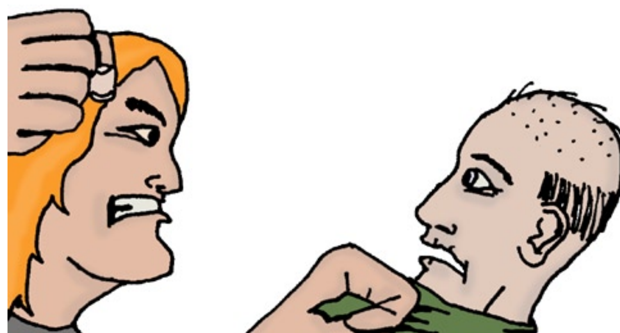
5: Siris lekkamrat

Vid ett tillfälle råkar rollpersonerna höra hur Siri och Lavinia har ett mystiskt samtal. Siri frågar sin styvmamma om hon inte kan *"få leka med Sildur ikväll"*. Lavinia upptäcker att rollpersonerna hört deras konversation och svarar sin dotter att *"någon Sildur blir det inte tal om att träffa på flera dagar"*. Siri går iväg med en sur grimas och hängande huvud muttrandes någonting om att vuxna är elaka.

Frågar man Lavinia vem denne Sildur är svarar hon att det är en pojke i Siris ålder som bor i en grannby. Det är på tok för tröttsamt att skjutsa henne dit för jämnan. Siri själv vägrar svara på frågor om vem Sildur är utan leker mycket hellre med sin katt.

6: Handgemäng i flottarlägret

När flottare drar sig tillbaka från en dags arbete är de oftast både hungriga och sugna på starka drycker. Det hör därför snarare till ovanligheten att det inte uppstår handgemäng vid flottarlägret varje kväll. Om rollpersonerna befinner sig där kvällstid irriterar sig en flottare på av dem. Kanske är en av pigorna där och gör mannen avundsjuk eller så tycker han bara att rollpersonen ser uppstudsig ut. Han ger sig hursomhelst på sitt utvalda offer med nävar och sparkar medan övriga flottare samlas i en ring runt slagskämparna. Slagsmålet tillåts fortgå tills någon av kombattanterna förlorat 10 KP då övriga flottare tycker att det räcker och griper in. Sådana är de; dessa flottarmän.



7: Livets gröt

En eftermiddag när rollpersonerna passerar utanför tjänstehjonens hus ser de hur gårdens hund äter något ur en skål på farstubron. Han tittar hotfullt mot rollpersonerna och fortsätter sedan girigt att äta. Den nyfikne äventyraren finner att matresterna i skålen visar sig vara gröt. Kanske i generösaste laget för en vanlig gårdshund?

Gröten som tjänstehjonen ställt ut var egentligen avsedd för tomtarna men då de under tomtefars frånfälle slutat att lita till "Storfotingarnas" gåvor passade gårdshunden på att få sig ett skrovmål. Beroende på rollpersonernas förhållande till tjänstehjonen kan de tänka sig att berätta om tomtarna om man konfronterar dem angående den väl tilltagna hundmåltiden.

8: Pigan och pryglingen

Om rollpersonerna vid något tillfälle deltar i en middag inne på herrgården kan denna fasansfulla händelse, som ytterligare understryker Lavinias ondska, utspela sig. När en

av pigorna skall servera soppa till sin husfru råkar hon spilla den varma soppan över Lavinias kjol. Ett vilt tumult bryter genast ut där Lavinia formligen exploderar av ilska.
"Jag ska låta käppen dansa på din rygg, din klunsiga hora till piga", skriker hon och skakar hårt den gråtande pigan.

Patronen försöker lugna ned sin hustru men hon tar ingen notis om honom utan går istället iväg med pigan in till köket där hemska skrik sedan hörs under några minuter. Lavinia kommer sedan tillbaka till middagen alldeles röd i ansiktet och fortsätter tyst att äta som att ingenting hänt. Så när som på en gråtande Siri är rummet knäpptyst.

Om rollpersonerna försöker ingripa eller ifrågasätter Lavinias handlande kommer patronen att försvara sin hustru och mena att det är adelns rätt att uppfostra "de mindre vetande".

9: Kung Leopolds legionärer

En dag stannar verksamheten bland flottarna plötsligt upp. En båt som korsat Storforsa har anlänt vid stranden. Det är fyra legionärer ur Kung Leopolds armé från Västra Lorenzien som sökt sig till Valucien för att försöka värva soldater till Leopolds styrkor. Kriget mellan Östra och Västra Lorenzien håller nämligen återigen på att blossa upp. Runt legionärerna samlas en större grupp flottare för att låta sig trollbindas av de villkor som konungen lovar alla män som slåss vid hans sida.

Patronen och Lowe betraktar legionärerna med avsmak och tycks ta mycket illa vid sig när tre av flottarna bestämmer sig för att lämna timmerverksamheten för att följa med legionärerna tillbaka till Lorenzien istället. När männen kliver ombord på båten skriker de okvädningsord åt patronen och menar att han kan behålla sina hemsökta timmerstockar själv. Det är lika bra att han lägger ned hela verksamheten. Lowe försöker förgäves få dem att stanna men skrattar gott inombords åt det kaos han och Lavinia lyckats skapa.

Båten lämnar sedan stranden för att korsa älven och en av legionärerna skriker åt den resterande folkansamlingen:

"Valucien kan inte behålla sin neutralitet hur länge som helst! Antingen njuter man sida vid sida av kung Leopolds svärd eller så finner man det strax i sin egen hals."

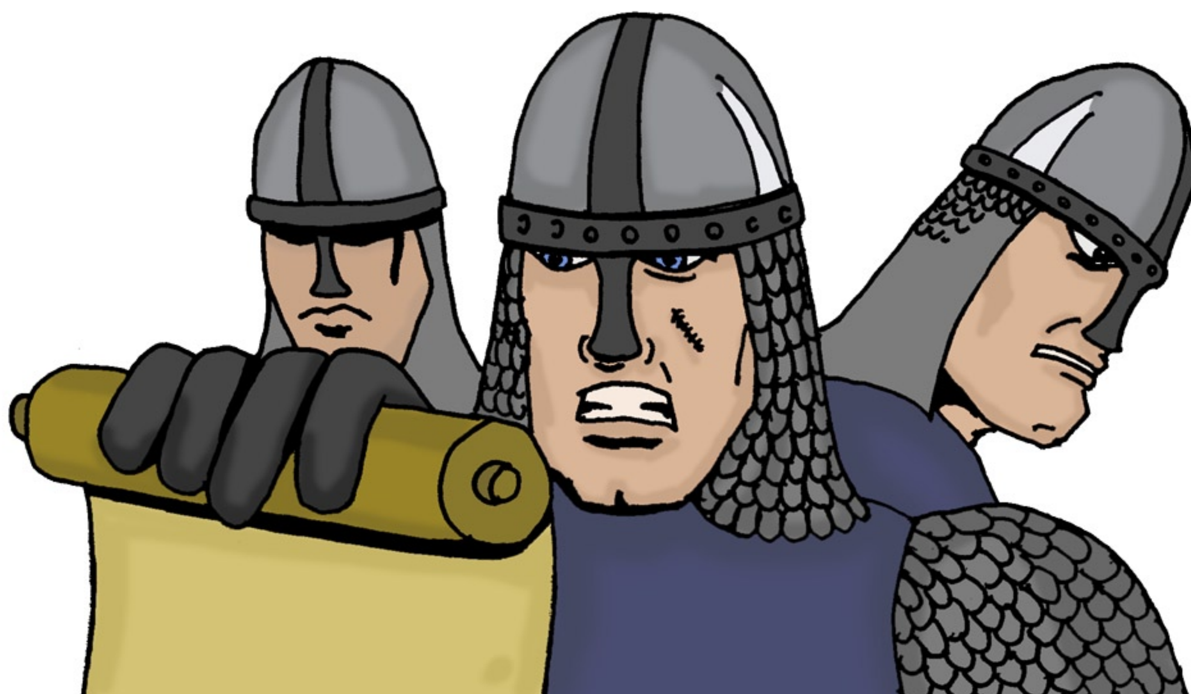
Händelsen sprider en olustig stämning i flottarlägret.

10: Skandal i förmanstältet

Om rollpersonerna rör sig kring förmannen Lowes tält kvällstid hör de ljud som inte kan tolkas som annat än ett älskande pars. Gläntar de på tältduken ser de hur kvinnan som sitter grensle över Lowe är självaste Lavinia (FV 17 i Rida, hi-hi). Hon vänder sig plötsligt om mot rollpersonerna och brister ut i ett vansinnigt skratt som hennes älskare också rycks med av.

De tycks helt oberörda av att de upptäckts och bryr sig inte ens om det börjar hotas med att patronen minsann skall få höra om händelsen. Om rollpersonerna väljer att berätta för patronen om vad som skett blir han upprörd och säger att de inte ska lägga sig i hur han sköter sin familj.

Denna händelse bör helst utspela sig mot slutet av äventyret då den röjer Lowes täckmantel som den godhjärtade kamraten.



Kapitel 7. Kossor på rymmen

En dag vid lunchtid kommer drängen Jorn springande mot rollpersonerna. Efter att frustande ha hämtat andan i några sekunder är han i stånd att förtälja sitt ärende. Han berättar att någon har släppt ut korna från hagen och att han behöver rollpersonernas hjälp att samla in dem. Korna verkar också väldigt aggressiva så de andra tjänstehjonen vågar inte hjälpa till. Vidare påstår han att patronen sagt att rollpersonerna ska hjälpa till att fånga in djuren. Detta är dock en lögn då han är för rädd för att göra det själv.

Jorn visar rollpersonerna till området kring hagen och säger att korna begivit sig ut i skogen och föreslår att man delar upp sig för att samla in dem. Det är sammanlagt sju kor som måste fångas in och de är utspridda i en radie av ungefär en kilometer från hagen.

När en rollperson väl hittar en ko märker man tydligt att den inte uppför sig normalt. Den frustar hotfullt och tycks i det närmaste besatt av en ond ande. För att försöka få med sig kon tillbaka till ladugården krävs ett lyckat grundegenskapsslag för smidighet. Rollpersoner med färdigheten Rida får lägga till detta färdighetsvärde till grundegenskapsslaget då de har ett något bättre kunnande om hantering av bruksdjur. Om man misslyckas med slaget blir kon så pass ohanterlig att den försöker slå bakut mot rollpersonen och om denne då inte lyckas med ett svårt (-2) grundegenskapsslag för smidighet tar personen 1T6 i skada av attacken.

Om spelledaren är på humör för ett gåtfullt möte kan någon av rollpersonerna träffa på Kelon (se mausoleet i kapitel 3) eller den förvirrade fiolspelaren (se kapitel 6, händelsen Näckens fiol) ute i skogen.

Att samla in samtliga kor tar nästan hela dagen och när man är färdig tackar Jorn rollpersonerna innerligt och vill låta bjuda dem på både kvällsvard och pipaanafton.

Kapitel 8. Ett oanständigt förslag

En kväll strax innan rollpersonerna skall gå och lägga sig kommer en av gårdens pigor in. Hon för bud med sig från sin husfru Lavinia om att denna genast vill träffa en av rollpersonerna uppe i sin kammare. Den hon vill träffa är den som, oavsett kön eller ras, har högst karisma. Pigan påstår att det är något väldigt viktigt som frun tydligen har att förtälja den utvalde personen.

När rollpersonen, förutsatt att kallelsen accepteras, anländer till Lavinias kammare möts denne av en oväntad syn. Den vackra fru Lavinia sitter nämligen naken i ett badkar och ber med ett förföriskt leende rollpersonen att komma in och stänga dörren efter sig. Hon säger sig vara utled på sin ”torra karl” och insisterar på att den inbjudne ger henne några uppiggande timmar bland lakanen.

Om rollpersonen ställer sig tveksam till hennes inbjudan hotar hon att skära sig själv med en dolk för att sedan skrikande beskylla rollpersonen för våldtäktsförsök. Ett sådant scenario leder till att patronen genast avskedar alla rollpersonerna och med hjälp av flottarna försöker skipa rättvisa genom att hänga ”förövaren”.

Accepteras däremot inbjudan står rollpersonen inför några svettiga timmar som avslutas först framåt gryningen med att en andfådd Lavinia knuffar ned rollpersonen från sängkanten och ber denne att ta på sig kläderna och gå.

Som tidigare nämnts är Lavinia en mycket nyckfull kvinna och enda anledningen till att hon utför denna handling är att hon känner sig uttråkad.

Kapitel 9. Vildsvinens dag

Det är matrast i flottarlägret. Solen skiner och den typiska tröttheten efter en bit torkat hjortkött i magen börjar infinna sig. Plötsligt bryts idyllen av ett mullrande ljud som får marken att skaka. Rädsla och panik sprids bland flottarna som oroligt iakttar det skogsområde där det annalkande ljudet tycks härröra från. Vissa av männen fattar tappert sina båtshakar beredda till försvar medan andra försiktigt smyger in i sina tält. Då ljudet är nästan öronbedövande i styrka lösgör sig en hjord av vildsvin ur skogens rand. Uppskattningsvis verkar flocken bestå av ett trettiotal djur. Svinen tycks okontrollerat galna av ursinne och att de har flottarlägret som mål är uppenbart. En kaosartad strid bryter ut när hjorden stormar genom lägret. Tält rivs ned, människor springer åt alla håll i vild panik och skriken svinen ger ifrån sig när de spetsas av de få tappra flottarnas båtshakar skär genom luften. De rollpersoner som väljer att aktivt delta i den vansinniga striden slår 1T6 i följande tabell:

1. Rollpersonen lyckas på ett mirakulöst sätt undkomma alla svinattacker men får heller aldrig tillfälle att låta det kalla stålet skipa rättvisa.
2. Rollpersonen misslyckas att läxa upp något av vildsvinen men utsätts däremot för en neslig stångning i baken (skada 1T6+2).
3. Mitt i stridens kaos råkar en av flottarna ränna sin båtshake in i rollpersonen (skada 2T8).
4. Rollpersonen tvingas utkämpa en strid på liv och död mot ett av de ursinniga vildsvinen.
5. Rollpersonen tvingas utkämpa två fasansfulla strider på liv och död mot två av de ursinniga vildsvinen.
6. Rollpersonen blir trängd mot ett träd av två frustande bestar och tvingas utkämpa en strid på liv och död mot dem samtidigt.

Vildsvin

Styrka	12	**Naturliga vapen:**	
Fysik	9	Betar, FV 9, 1T6+2	
Smidighet	9		
Storlek	10	**Naturligt skydd:**	
Intelligens	3	Skinn RV 1	
Psyke	3		
Spiritus	1	**Färdigheter:**	
Karisma	1	Spåra	FV 10

Skadebonus: -
Kroppspoäng: 17
Förflyttning: L9
IM: +1
SM: +3

När hälften av vildsvinen försatts ur stridbart skick vänder resterande bestar plötsligt om och rusar tillbaka in i skogen de kom ifrån. I lägret börjar de fortfarande uppskakade flottarna att se över sina sår och återställa de nedrivna tälten. Som tur var har ingen förolyckats under attacken men stämningen är ändå mycket låg och kommentarer som: *”Så här brukar inte vildsvin uppföra sig”* och *”Nu har jag fått nog av den här herrgården”* kan höras bland mannarna. Patronen och Lowe inspekterar tillsammans skadorna på flottare och lägret samtidigt som iskalla blickar följer dem i ryggen. Patronen, som känner av den hotfulla stämningen, förkunnar att nästkommande dag skall vara en betald vilodag. Många av flottarna skakar uppgivet på huvudet åt den snåla kompensationen.



Kapitel 10. En röst i natten



Under en natt får en av rollpersonerna (den med högst spiritus) en mystisk hälsning. I ett mellanting av dröm och verklighet tycker sig personen höra en snyftande röst som säger: *”Hjälp mig... Det är så mörkt här... Rädda oss...”* Snyftningarna blir sedan svagare för att slutligen helt upphöra och rollpersonen vaknar med ett ryck alldeles kallsvettig. Ingen främmande person tycks befinna sig i rummet men händelsen lämnar en stark känsla av olust.



Hälsningen kom från den inspärrade tomten Sildur som via telepatisk kommunikation försökte uppmuntra rollpersonerna att hjälpa honom nå frihetens pris. Denna händelse kan utspelas fler gånger om spelledaren tycker att det behövs för äventyrets dramaturgi. Sildur kan då lämna andra meddelanden som tydligare beskriver vad som egentligen har hänt.

Kapitel 11. Skräcken från vattnet



En solig dag när rollpersonerna befinner sig vid Storforsa för att övervaka timmerverksamheten inträffar en fasansfull händelse. Utan förvarning dyker plötsligt två blodtörstiga grovjar upp ur vattenytan. De utstöter ett öronbedövande vrål och banar simmandes en väg mot land mellan timmerstockarna som formligen kastas upp i luften av bestarnas ursinniga styrka. De tre flottare som befinner sig ute på timmermassan försöker panikartat ta sig till land men en av dem halkar och rollpersonerna kan se hur mannen slår huvudet i en stock för att sedan formligen livlös sjunka ned i vattnet. Uppe på land har paniken också börjat sprida sig och ett flertal flottare rusar in i skogen för att söka skydd mot de blodtörstiga bestarna som skrikande kravlar sig upp vid strandkanten. Det blir uppenbart att detta kommer att bli en strid på liv och död.

Nu måste rollpersonerna agera snabbt. Skall de stanna vid strandkanten tillsammans med fyra tappra flottare beredda att driva tillbaka bestarna till helvetes djup eller fly tillsammans med de övriga männen?

Grovjarna kommer att strida till sista blodsdroppen och om rollpersonerna väljer att fly möter den knappa styrkan av tappra flottare en svår fiende som innan striden är över dödat två av de modiga männen. Grovjarnas egenskapsvärden hittas i kapitel 2.

Om någon av rollpersonerna försöker rädda flottaren som föll i vattnet måste denne först lyckas med ett normalt grundegenskapsslag för smidighet när man rusar ut på stockarna. Har rollpersonen färdigheten Hoppa får denne lägga till det värdet till grundegenskapsslaget. Efter det krävs ett lyckat kast med färdigheten Simma alternativt ett normalt grundegenskapsslag för smidighet om man försöker få tag i den avsvimmade mannen med en båtshake. Om båda slagen misslyckas drunknar flottaren och hans livlösa kropp driver iväg längsmed älven. Om ett av slagen lyckas hinner man få upp mannen i tid men han är djupt medvetslös. Man kan därefter rädda hans liv med färdigheten Första hjälpen. Efter striden infinner sig en ännu djupare oro bland flottarna och patronen försöker lugna ned dem genom att höja flottarlönen med 1 silvermynt för varje genomfört dagsverke. Beroende på rollpersonernas agerande under striden kommer de avsevärt att växa alternativt sjunka i flottarnas ögon.

Kapitel 12. Den levande dödes natt

Denna fruktansvärda natt börjar med att rollpersonerna bjudits in av patronen för att äta middag tillsammans med herrskapsfolket. Ute öser regnet ned och som vanligt infinner sig den tryckta stämningen då patronen och hans hustru befinner sig i samma rum. Just när efterrätten bestående av tranbärsgelé skall till att inmundigas hörs panikfyllda skrik nerifrån flottarlägret. Patronen reser sig genast upp från bordet och rusar fram till fönstret. *”Det är någon som attackerar lägret”*, skriker han vänd mot rollpersonerna. Genom fönstret kan rollpersonerna se hur en jättelik man med ett stort svärd metodiskt röjer sin väg fram genom flottarna i lägret. De flottare tappra nog att försöka stoppa denna vredesfulla uppenbarelse slås skoningslöst till marken av mannens jättelika klinga. Efter att ha studerat den fasansfulla scenen några sekunder blir det uppenbart för samtliga middagsgäster att den hänsynslöse mannen är på väg upp mot herrgården. Han verkar vara mycket vredesfull.

Den hämndlystne mannen är ingen annan än patron Vide som väckts till liv som en kummelgast fast besluten att stoppa de orättfärdigheter som pågår på hans forna marker. Tomtemors sorg fick honom att återuppstå och innan han kan återvända till den eviga vilan har han å hennes vägnar åtagit sig uppdraget att rädda tomtefar. Då hans enda mål är att ta sig in i herrgården för att befria den inlåste Sildur ödslar han ingen tid på annat rättviseskipande utan anfaller bara personer som står i hans väg.

Inne i matsalen beordrar patron Slagsporre att herrgården måste försvaras till varje pris. Panikartat börjar han välta möblemang framför dörrar och fönster samtidigt som han skriker åt rollpersonerna att göra sig beredda till försvar. Nu tar en skräckinjagande belägring vid där patron Vide med hjälp av svärd och vrede försöker ta sig in i huset på alla tänkbara sätt. Lavinia rusar in till sitt sovrum där hon låser in sig tillsammans med Siri medan hennes man är utom sig av fasa och springer runt mellan olika fönster och påstår sig se den besinningslöse angriparen.

Efter en halvtimmes fruktlösa försök att ta sig in slår sig patronen in genom huvudingången och går med beslutsamma steg fram emot trappan för att ta sig upp till Lavinias sovrum där tomten hålls fången. Om rollpersonerna känner sig tappra kan de nu välja att möta den vredesfulla patronen. Väljer man istället låta patronen fortsätta sitt ”korståg” är det Lowe som tvingas axla hjälterollen. Just när patronen höjer sitt enorma svärd för att klyva dörren till Lavinias rum itu kommer Lowe inrusande på herrgården med sin båtshake i högsta hugg. Med ett lyckosamt kast lyckas han spetsa patronen genom huvudet som då vacklar till och faller ned från trappavsatsen för att i en hög av benbitar och metall splittras på hallgolvet.

Efter att patron Vide åter förpassats ned till Dimhall vågar sig Lavinia och Siri ut ur sovrummet för att ansluta sig till skaran som nu samlats kring angriparens lik. Förutom patron Slagsporre, rollpersonerna och Lowe har ett stort antal flottare anlänt för att studera den mystiska fienden. En flottare påstår att det är patron Vide som ligger krossad framför deras fötter. Han har nämligen just besökt mausoleet där han sett att porten dit in var söndersprängd och patronens kista tom. Lättande suckar börjar sprida sig bland sällskapet och någon presenterar en teori om att det var Vide som med hjälp av djurattacker och olyckor försökte återta bruket han en gång hade älskat. Även patron Slagsporre själv nickar instämmande åt teorin och tackar sin lyckliga stjärna för att allt nu är över.

Efter att man sopat undan liket av Vide för patron Slagsporre rollpersonerna lite avsides och ber dem att stanna kvar i hans tjänst några dagar till. Bara för säkerhets skull.

Patron Vide
Denne forne patron var under sin livstid en vis och godhjärtad man vida känd för sin kamp för de svaga i samhället. Idag är han en vredesfull vålnad beredd att återigen skipa rättvisa.

Styrka	25	**Vapen:**	
Fysik	10	Slagsvärd, 2T8+2, IM: +4	
Smidighet	10	Attack 1: FV 11	
Storlek	16	Parering 1: FV 9	
Intelligens	6		
Psyke	11	**Färdigheter:**	
Spiritus	46	Slagsmål	FV 11
Karisma	3	Lyssna	FV 6

Skadebonus: 2T6
Kroppspoäng: 92
Förflyttning: L13
IM: +1
SM: -

Utrustning: Slagsvärd, Plåtharnesk RV 12, Nitat läder armar och ben RV 4, Öppen metallhjälm RV 10

Förmågor: Avgrundsskri. Patronen kan en gång per dag ge ifrån sig ett skri så fasansfullt att alla som hör det genast måste slå ett slag på skräcktabellen.

Kapitel 13. Mitt liv som pyssling



Kvällen efter patron Vides uppvaknande när rollpersonerna håller på att äta kvällsvard hör de ett rytmiskt bultande ljud utanför stugan. Om rollpersonerna går ut för att undersöka saken finner de en ko som på ett onaturligt sätt dunkar sin klöv mot stugans vägg. Den mystiska gesten upphör emellertid efter några sekunder och kon återgår till att vara just en ko. Rollpersonerna kan lugnt leda den tillbaka till stallet. Om de frågar drängen Jorn vem som släppt ut kon blir han ytterst konfunderad och säger sig inte ha en aning.

Under tiden koincidenten pågår tar sig tomtemamman Bothild obemärkt in i rollpersonernas stuga genom den hemliga gången för att förtrolla deras återstående kvällsmat. Hon har nämligen kunskaper i hur man blandar en brygd som förminskar normalstora personer till pysslingar och ur en liten plunta droppar hon några droppar av brygden i var och en av rollpersonernas mat. Hon har slutligen insett att rollpersonerna är hennes sista hopp för att åter få se sin älskade make men vågar först då rollpersonerna är i samma storlek som henne ta kontakt med dem.

När rollpersonerna väl har avslutat sin måltid börjar de känna sig trötta. Det har varit en lång och händelselös dag och ingen känner sig direkt sugen att gå ut i mörkret och stryka runt bland flottare och timmer. På morgonen när de vaknar finner de att världen ser helt annorlunda ut. Allting är jättestort och kvicktänkta rollpersoner förstår säkerligen snabbt att det är de som blivit små. Som pysslingar är rollpersonerna ungefär en decimeter höga och förutom dem själva har endast den utrustning de bar på kroppen när de somnade krympt. De har med all säkerhet således inte tillgång till sina ordinarie vapen eller rustningar utan får nöja sig med att springa omkring i nattsärkar. Är de tvingade att bruka våld får de använda sig av sina knytnävar eller eventuella besvärjelser då magi fortfarande går utmärkt att använda. För att göra det så enkelt för spelarna som möjligt behåller deras rollpersoner sina vanliga grundegenskaper och färdigheter som pysslingar. Istället ändras grundegenskaperna för de varelser de kan tänkas stöta på i pysslingstillstånd så att de motsvarar de ”jättelika monster” rollpersonerna nu uppfattar dem som.

Plötsligt hör rollpersonerna Siris röst utanför huset. Hon verkar vara på väg in för att väcka dem. De som inte väljer att genast gömma sig under täcket eller dylikt blir upptäckta av Siri som glatt tar dem för ”leksaker” och för dem till sitt dockskåp. Pysslingseffekten avtar som tur var efter ungefär en timme och rollpersonens plötsliga volymändring spränger det lilla dockskåpet i tusentals bitar.

Om rollpersonerna gömmer sig ser de hur Siri vilset tittar sig omkring efter dem, samtidigt som hon sätter ned sin katt på golvet. Disträ som den nioåriga flickan är lämnar hon sedan både katten och stugan. Rollpersonerna är nu instängda i stugan tillsammans med en lekfull katt. Tanken är att en vild jakt/lek skall följa där rollpersonerna slutligen finner ett litet hål i väggen där de kan smita in. Tomtemamman



har nämligen målat en röd liten pil på väggen som pekar in mot hålet så att rollpersonerna skall förstå att någon vill att de skall fly in dit. Hålet visar sig vara ett helt tunnelsystem, som finns beskrivet som karta 3, och längst där inne väntar Bothild i tomtefamiljens bostad.

Katt
Denna, egentligen snälla, bondkatt ser rollpersonerna som något sorts leksaker och kommer således bara försöka slå till dem lite lätt med tassen. Detta är i och för sig en ganska våldsam attack för rollpersonerna i deras nuvarande tillstånd. Observera att kattens grundegenskaper speglar rollpersonerna som pysslingar. Den låter rollpersonerna vara ifred om den tillfogas mer än 20 KP i skada.

Styrka	42	**Naturliga vapen:**	
Fysik	14	Tass, FV 9, 1T6 + Halv SB	
Smidighet	19		
Storlek	38	**Naturligt skydd:**	
Intelligens	5	Skinn RV 1	
Psyke	3		
Spiritus	2	**Färdigheter:**	
Karisma	1	Lyssna	FV 10
		Lukta	FV 15
Skadebonus: 5T6		Hoppa	FV 18
Kroppspoäng: 130		Klättra	FV 18
Förflyttning: L28		Smyga	FV 19
IM: -6			
SM: +3			

Om rollpersonerna av någon anledning inte går in i tunnelsystemet eller på något sätt undviker att förvandlas till pysslingar kommer tomtemor enträget att försöka upprepa proceduren nästkommande kvällar.

Allmänt om tunnelsystemet
Tunnelsystemet har genom årens lopp grävts ut av de tomtefamiljer som bott kring Vide herrgård. Det innefattar ett antal rumsliknande utgrävnader men utgörs till huvuddelen av tunnlar som är 1 decimeter breda och 1-2 decimeter höga. Då systemet grävts ut direkt ur jorden är det både fuktigt och mörkt. Trots att rollpersonerna, som pysslingar, fått avsevärt bättre mörkerseende är det svårt att orientera sig i tunnelsystemet då allting ser nästan likadant ut. Vidare är det lätt att snubbla över rötter som trängt in genom tunnelväggarna. När patron Vide gick bort och merparten av tomtarna lämnade gården valde den återstående tomtefamiljen att inte använda sig av detta tunnelsystem längre då de tyckte att det räckte med tunnlarna under ladugården. I de rumsliknande grottorna kan man dock fortfarande finna spår av de övriga tomtarna i form av kvarlämnade stolar, tavlor och andra föremål vittnande om svunna tider. Spelledaren bör inte tillåta spelarna att rita en karta över tunnelsystemet då eventuella skrivdon som rollpersonerna kan tänkas ha tillgång till inte längre är i passande storlek. Vidare bör inte spelledaren beskriva tunnlarna och rummen rollpersonerna irrar omkring i med termer såsom: *”Ni kommer in i det där rummet där ni hörde ett mystiskt ljud som ni valde den högra gången från sist.”* Tanken är att rollpersonerna skall ha väldigt svårt att hitta sin väg genom tunnelkomplexet och aldrig vara riktigt säkra på om de redan passerat tunneln de för tillfället färdas i.

1. Råtta
Rollpersonerna hör plötsligt ett väsande ljud och möts av två starkt gula ögon som stirrar mot dem. Det visar sig vara en ilsken råtta, i förhållande till de pysslingsstora rollpersonerna, lika stor som en gris. Råttan kommer vid det första mötet med rollpersonerna att smidigt springa iväg för att sedan under resten av utforskningen av tunnelsystemet göra oförutsedda bakhållsattacker.

Råtta
Denna utsvultna råtta lever mer eller mindre i tunnelsystemet mellan ladugården och rollpersonernas stuga där den jagar spindlar och småkryp. Tomtemor har respekt för dess hunger och tillbringar ogärna alltför långa vistelser i ”dess gångar”. Detta är också anledningen till att hon inväntar rollpersonerna i tomtefamiljens bostadsrum. Observera att råttans grundegenskaper speglar rollpersonerna som pysslingar. Den låter rollpersonerna vara ifred om den förlorar mer än hälften av sin KP.

Styrka	13	**Naturliga vapen:**	
Fysik	12	Bett, FV 9, 1T8 + Halv SB	
Smidighet	16		
Storlek	11	**Naturligt skydd:**	
Intelligens	3	Skinn RV 1	
Psyke	3		
Spiritus	2	**Färdigheter:**	
Karisma	1	Lyssna	FV 8
		Lukta	FV 16
Skadebonus: -			
Kroppspoäng: 51			
Förflyttning: L25			
IM: -3			
SM: +3			

2. Spindlar
På håll kan rollpersonerna se hur ett antal små röda ögon hotfullt stirrar på dem. Närmar man sig ögonen visar det sig att man stött på en mindre ansamling (1T3+1) av jordspindlar. Spindlarna är helt ofarliga och kan enkelt skrämmas ur vägen då de trots rollpersonernas nuvarande storlekstillstånd inte ens når upp till anklarna på dem.

3. Vatten
Här har en underjordisk vattenström trängt in i tunnelsystemet. För de pysslingsstora rollpersonerna upplevs vattenansamlingen som en mindre sjö och det krävs ett lyckat slag med färdigheten Simma eller någon form av magi för att kunna ta sig vidare.

Karta 3. Tunnelsystemet

2.
1.
3.
4.
2.
2.
3.
2dm

4. Ljus

På avstånd ser rollpersonerna en mystisk ljuskälla. Om de fortsätter att följa gången i någon minut når de en trädörr där det hänger en liten lykta. På dörren finns en skylt med texten ”Välkommen”. Innanför dörren bor tomtefamiljen och för rollpersonernas del återstår bara att stiga in.

Tomtefamiljens bostad är en mysigt inredd liten jordhåla där bekvämligheter i form av sängar, bord och eldstad finns att tillgå. Här väntar tomtemor Bothild och hennes son Dok. Bothild hälsar rollpersonerna välkomna och ursäktar sig för att hon tvingades använda ett ”något obekvämt uppvaknande” för att få rollpersonerna uppmärksamma på hennes existens. Därefter bjuder hon på en soppa tillagad på euresterblad. Trots en närmast avskyvärd smak så läker den 1T3 KP på skadade rollpersoner.

Bothild inleder sin berättelse med att överösa rollpersonerna med lovord om deras godhet och tapperhet. Det är enligt henne endast rollpersonerna som har makten att stoppa alla ohyggligheter som inträffat. Därefter berättar hon historien om hur Lavinia kidnappade hennes man, hur hennes sorg fått moder Jords vrede att vakna och andra delar av bakgrundhistorien hon kan tänkas känna till. Hon vet dock inte varför Lavinia tog Sildur eller vad hon gjort med honom.

Hon är likväl övertygad om att Sildur är vid liv och ber avslutningsvis rollpersonerna att rädda honom. Det enda hon kan erbjuda är hennes och moder Jords eviga tacksamhet. Om man accepterar hennes önskan Bothild skiner upp av lycka och prisar moder Jords visdom. Hon tar sedan farväl och säger att rollpersonerna måste skynda sig ut innan de blir stora igen. Hon visar dem en annan utgång från jordhålan som leder direkt upp genom en springa i ladugården. Cirka fem minuter efter att de kommit upp blir rollpersonerna normalstora igen. Drängen Jorn kommer förundrat att titta efter dem när de halvnakna smyger ut ur ladugården.

Om rollpersonerna inte accepterar Bothilds önskan utan istället skändar hennes hem eller kanske rent av dödar tomtemor kommer moder Jords vrede bli så pass fasansfull att till och med Kung Leopold skulle rygga tillbaka av skräck.



Kapitel 14. Tomte var är du?

Vid det här laget bör rollpersonerna vara ganska övertygade om att det är Lavinia som är skurken i dramat. Måhända har de en rad fruktlösa försök att ta sig in i hennes rum bakom sig men nu finns ingen återvändo. Sanningen måste fram. När rollpersonerna slutligen, på något sätt, lyckats forcera husfruns låsta dörr och tagit sig in i hennes rum återstår bara att hitta spår som leder till Sildur. Den stora järnbeslagna kistan med lufthål väcker säkerligen rollpersonernas intresse. När de börjar undersöka kistan hör de en svag röst därinifrån som tycks säga: ”*Hjälp mig*” och det blir genast uppenbart att de funnit Sildur. För att öppna den låsta kistan krävs antingen Lavinias nyckel, ett svårt slag, -2 på tärningskastet, med färdigheten Dyrka lås eller våld. Vid användandet av yxa eller dylikt för att slå upp kistans lås finns dock en risk att tomtefar skadas. Kistan har 50 KP och all skada utöver 60 tas omedelbart emot av Sildur som för tillfället har 5 KP.

När rollpersonerna väl kan lyfta upp Sildur ur kistan visar han sig vara vid betydligt bättre vigör än de anat (om han inte dog under låsforceringen vill säga). Den lille gråskäggade tomten frustar och svär samtidigt som han viftar med en liten käpp och genast ber att bli nedsläppt. När han lugnat ned sig tackar han innerligt rollpersonerna för att de befriat honom ur *”den skelögda häxans garn”* och säger sig genast vilja återvända till sin familj. Under inga som helst omständigheter vill han låta sig lyftas upp och bäras till dem. Han har fått nog av trånga utrymmen och föredrar att få gå på egna ben.

Just när rollpersonerna och tomten skall lämna Lavinias rum inträffar början på en rad dramatiska händelser. Observera att detta händelseförlopp bygger på att både Lavinia, Lowe och patron Slagsporre fortfarande är i stånd att röra sig fritt på området. Om rollpersonerna har tagit Lavinia till fånga för att obemärkt kunna leta igenom hennes rum eller något dylikt måste spelledaren använda sin fantasi för att hitta en trovärdig förklaring till varför hon nu dyker upp. Kanske har patronen funnit sin fru bunden vid ett träd ute i skogen och med skakande händer lösgjort henne samtidigt som han skrikit av raseri? Nåväl, följande stycke skall läsas upp för spelarna:



Plötsligt uppenbarar sig Lavinia i dörröppningen. Hon håller en dolk i handen och ser både skakad och vredgad ut. Hotande viftar hon med dolken som för att hålla er på avstånd samtidigt som hon föraktfullt väser:
”Så ni har hittat den vidriga lilla pysslingen? Ska ni berätta allt för min man nu? Allt om hur jag och Lowe gjort allt för att störta hans bruk i graven? Hur våra smutsiga kroppar rullat framför en öppen eld?” Lavinia avbryts av sin man som plötsligt kommer ut ur en dörr bakom henne:
”Vad är det du säger kvinna, är det du och Lowe som…”
Lavinia som nu tycks vara utom sig av raseri vänder sig hotfullt mot sin man:
”Ändå sedan första natten tillsammans med dig har jag bett till mina gudar om att skynda dagarna till din död. När jag sedan läste ditt testamente förstod jag att du lurat mig. Herrgården var aldrig tänkt att bli min. Jag hade inget annat val än att förbanna den.” Patronen ryggar förfärad tillbaka och undrar sig frågande:
”Har jag närt en djävul vid min barm?”

Plötsligt hör ni Lowes upprörda röst nerifrån hallen. Han har tydligen precis kommit in och ser nu med fasa hur hans älskade uppe på trappavsatsen tycks omringad från alla håll. Lavinia möter kort hans blick för att i nästa stund, utom sig av raseri, kasta sig över sin man med kniven vilt huggande i luften. Patronen försöker snubblande värja sig från sin frus galna utfall men hennes vrede tycks honom övermäktig. Plötsligt händer något oväntat, Lavinias okontrollerade attacker får henne att vackla till för att i nästa sekund handlöst falla över trappavsatsens räcke ned mot hallens golv. Hon landar med en hård duns och blir liggande i en onaturlig ställning. Det är som om tiden stannat och patronen möter förfärad era blickar.

”Era saaaaatar”, skriker plötsligt Lowe samtidigt som han böjer sig ned mot Lavinias livlösa kropp. Men där nere på hallgolvet tycks han ha fått syn på någonting som ändrar hans uppmärksamhet. Istället för att söka efter livstecken hos sin älskade lyfter han burdust upp någonting från golvet. Det visar sig vara självaste tomtefar som han hårdhänt pressar in i sin västs innerficka. På något sätt måste pysslingen följt med Lavinia i hennes fall och av Lowes vansinniga skratt att döma svävar tomtefar nu i större fara än han någonsin tidigare gjort.

Lowe flyr därefter ut genom huvuddörren och rollpersonerna är säkerligen inte sena att följa efter. Den rollperson som är snabbast och först kommer ut genom dörren möts dock av en oväntad händelse. Lowe har gömt sig mot väggen och gör ett lömskt anfall mot sidan av rollpersonen som inte ges tillfälle att parera attacken.

Lowe tar därefter återigen till flykten och rusar ned mot Storforsa för att ta sig över till Lorenzien på de guppande timmerstockarna. För att förhala eventuella förföljare kastar



Lowe ned tomtefar i älven och rollpersonerna kan se hur den stackars pysslingen kämpar för sitt liv när han driver iväg med strömmen.

Ute på den oberäkneliga timmermassan kan nu en rad olika händelseförlopp utspela sig. Kanske hinner Lowe över till andra sidan för att för evigt försvinna i de Lorenziska skogarna eller fälls han ute på Storforsa av en välriktad pil från ett armborst? Utvecklar sig det hela till en klassisk matinéslutstrid där hjälten och skurken gör upp på ett oberäkneligt underlag som hela tiden hotar att uppsluka dem?

Spelledaren bör tänka på att applicera de regler nämnda i Kapitel 4 Området kring herrgården gällande vistelse ute på timmerstockarna. Som ett tillägg till dessa regler, vid eventuell strid ute på stockarna, bör ett grundegenskapsslag för smidighet slås varje gång man träffas av en attack. Misslyckas slaget trillar man omedelbart ned i vattnet och bör där bli ett lätt byte för sin motpart.

Någon av rollpersonerna försöker säkerligen rädda den stackars tomten samtidigt som jakten på Lowe utspelar sig och spelledaren bör här var snäll med tärningskasten. Oavsett om man försöker fiska upp eller simma ikapp honom bör räddningsaktionen lyckas. Om däremot ingen insats görs för att rädda Sildur kommer han att drunkna.



Kapitel 15. Den nya tiden

När rollpersonerna återvänder till herrgården finner de patron Slagsporre sittandes vid sin hustrus kropp. Han håller hennes livlösa hand i sin samtidigt som tårar rinner efter hans kinder. När han får se rollpersonerna tittar han upp och säger:

”Jag har varit en dåre. Under all denna tid var det min… min egen fru som var den som ville sticka kniven i min strupe. Hur ska jag någonsin kunna förklara detta för min älskade dotter? Vilken dåre jag varit. Men jag älskade henne så.”

Patronen reser sig sedan upp och gör ett tappert försök att samla sig. Han tackar rollpersonerna för deras hjälp under de fruktansvärda dagarna och ber husan att ge dem deras belöning. Samtidigt samlas hela tomtefamiljen runt Slagsporre och rollpersonerna och även de vill tacka ”de godhjärtade hjältarna” för deras tapperhet. Slagsporre lyfter under samtalet försiktigt upp tomtepojken Dok i sin hand och förkunnar med ett leende att familjen för all framtid är välkomna att bo kvar på hans ägor. Han skall till och med se till att deras grötransoner fördubblas. När husan kommer tillbaka med rollpersonernas belöning har hon Siri med sig som rödgråten trycker sig tätt mot sin far. Både Slagsporre och tomtarna försöker trösta henne men hon verkar i det närmaste apatisk. Patronen ger rollpersonerna en ledsam blick samtidigt som han med en nickande rörelse återigen tackar dem.

Om spelledaren känner sig lite skojfrisk kan han mitt under den tårdrypande scenen låta gårdshunden komma rusande och helt sonika nafsa tag i Sildur (om han fortfarande är vid liv vill säga) för att sedan springa iväg med honom. En vild jakt kan inledas och rollpersonerna måste jaga ikapp hunden som har för avsikt att tillfälligt gräva ned tomtefar inne i skogen. Jakten går över stockar och sten och efter några snubblingsolyckor och sönderrivna kläder bör rollpersonerna lyckas rädda den panikslagna tomtefar.

Om Lowe har tillfångatagits av rollpersonerna överlämnar patronen honom till rättvisan där han kommer stå anklagad för ”Grövre nidingsdåd mot herreman” och sedermera dömas till tolv års fängelsevistelse i koppargruvorna utanför Kardiff.

Efter att rollpersonerna inkasserat sin belöning och packat ihop sin utrustning för att fortsätta det största äventyret av dem alla, livet självt, möter patronen tillsammans med Bothild upp dem ute på gårdsplanen och följande stycke läses upp:

Patronen iakttar er noggrant och ler:
”Så ni lämnar oss nu. Själv har jag bestämt mig för att utöka timmerverksamheten och återupprätta det stolta namn som Vides timmer en gång bar. Det är jag skyldig honom. Han ansåg att jag skötte gården så illa att han slet sig loss ur Dimhalls skuggor för att återvända till livet och lära mig veta hut. En sådan hängivenhet kan man bara inte blunda för. Jag är helt enkelt skyldig honom det. Tack än en gång för ert tappra slit. Nästa gång stigarna för er hit skall vänners bägare ljuda och sidenlakanen bäddas ty ni har nu och för all framtid en tacksamhetens hamn att återvända till. Lev väl och må Stormes visdom vandra vid er sida…”

Med vänskapliga handslag, fyllda av framtidstro, tar ni farväl och lämnar gården i tysthet. De föregående dagarna har fått er att tvivla på styrkan i Dimhalls portar. Kan en tillräckligt stark känsla till livet tvinga skuggornas rike att lämna tillbaka en utmätt? Om det finns vrede större än livet självt måste det också finnas kärlek större än livet självt. Kanske framtiden har hopp för människan ändå?

Äventyrspoäng

”Patronens vrede” är nu avslutat för rollpersonernas del men innan spelledaren och spelarna kan återgå till diskussionen huruvida ”The Phantom Menace” är bättre än ”Attack Of The Clones” (vilket den absolut inte är!) skall rollpersonerna tilldelas äventyrspoäng baserade på deras bravader.

- Rollpersonerna gav tiggarfamiljen mat 5 ÄP
- Rollpersonerna tog parti för pigan som fick pisk 5 ÄP
- Rollpersonerna visade tjänstehjonen uppskattning genom att delta vid minst en pipaanafton 5 ÄP
- Rollpersonen lyckades återföra ko till ladugården 1 ÄP
- Rollpersonen deltog aktivt i striden mot vildsvinen 5 ÄP
- Rollpersonerna räddade livet på flottaren som föll i vattnet under grovjeattacken 10 ÄP
- Rollpersonerna såg till att sammansvärjningen mot patronen avslöjades 30 ÄP
- Rollpersonerna räddade livet på tomtefar 30 ÄP
- Rollpersonerna fångade alternativt bragde Lowe om livet när han försökte fly till Lorenzien 10 ÄP
- Rollpersonen skändade patron Vides grav –5 ÄP
- Rollpersonen var elak mot någon oskyldig –5 ÄP
- Spelaren gjorde en god uppvisning i rollspelskonst 1 (Dåligt) – 10 (Bra) ÄP
- Spelaren visade vördnad inför den allsmäktige spelledaren 1 (Dåligt) – 10 (Bra) ÄP

Vad händer sedan?

Trots att mysteriet på Vide herrgård nu är löst väntar säkerligen en rad äventyr för de tappra äventyrarna. Här följer några spännande uppslag för nya bravader:

Om Lowe lyckades fly till Lorenzien kommer han att vilja hämnas på rollpersonerna då de indirekt bragt hans älskarinna om livet. Han kanske stöter ihop med några legionärer ur kung Leopolds armé och lyckas övertyga dem att följa med honom på en besinningslös jakt på rollpersonerna. Rollpersonerna tvingas till ett liv på ständig flykt.

Ett gycklarsällskap anländer till Vide herrgård och rollpersonerna som känner att de behöver vila upp sig bestämmer sig för att stanna någon dag till. Under gyckelspelets efterkommande fest skändas en ormtjuserska av en berusad flottare och rollpersonerna blir vittne till händelsen. De tvingas sedan ställa upp som vittnen i den efterföljande rättegången men utsätts hela tiden under förhandlingarna för hot och attentat från uppretade flottare.

Tomtefamiljen blev så pass uppslitna av händelsen på Vide herrgård att de behöver ett nytt hem. De ber rollpersonerna om hjälp att finna dem ett hem med vänliga människor som kan tänkas låta dem husera i någon ladugård. Hemmet rollpersonerna finner åt dem visar sig självklart ägas av en elak bonde som låter de stackars tomtarna jobba för sina liv. Rollpersonerna tvingas ännu en gång rycka in för att ställa ting till rätta.

Legionärer ur kung Leopolds armé tar sig återigen över Storforsa för att värva soldater till det uppblossande kriget i Lorenzien. Denna gång är de dock inte lika försiktiga utan tvångsrekryterar bryskt rollpersonerna som förs iväg till ett träningsläger djupt inne i Lorenzien. Här råder en stenhård militärisk disciplin och rollpersonerna förstår att enda sättet att överleva denna vansinnets exercis är att fly.

Siri, som aldrig riktigt kunde förlåta rollpersonerna för styvmoderns död, växer upp till en vacker flicka besatt av tanken på hämnd. När rollpersonerna långt in i framtiden befinner sig som ärrade veteraner på något fattighem kommer hon att söka upp dem för att försöka förgifta deras gröt.

Patronen är så pass nöjd med rollpersonernas insats att de erbjuds anställning som flottare vid gården. Detta kan bli upptakten till en längre kampanj där rollpersonerna bär timmer, spelar tärning och bildar fackförening för att bekämpa flottarnas usla lönevillkor…eller…öh…inte…

